

ВИДЕО-АСС

КОРОНА

ISSN 0868-5967

MULTIMEDIA CLUB
EXPERTS IN MULTIMEDIA

ИГРЫ для IBM PC

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ – ORIGIN ПРОТИВ LUCAS ARTS

TIE FIGHTER & WING COMMANDER III

Real Time

КОРОННЫЙ НОМЕР: ПРИЕМЫ MORTAL KOMBAT ДЛЯ IBM И SEGA

ТЕКСТА и ЗРЕЛИЩ

64 СТРАНИЦЫ

№ 6 * 1995

НУ, НАКОНЕЦ-ТО! О ЧЕРЕПАХАХ. ПЛЯЖНЫХ...

НАША ЖИЗНЬ

А что, собственно, наша жизнь? Думаю, разъяснять не стоит. Все и так знают. На этот счет еще Пушкин высказался со всей определенностью. А многие и многие оч-чень серьезные люди авторитетно его поддержали. Полагаем, то, что классики тоже были людьми, и ничто человеческое им было не чуждо, также пояснять не стоит.

Так что вот и мы, следуя заветам отцов, играючи, постепенно, незаметно даже для самих себя растем и развиваемся.

Сегодня, дорогой и уважаемый наш читатель, вы держите в руках 64-страничный журнал, а в следующем году количество страниц возрастет до ста и, может быть, даже более.

Но, вспомним (и перефразируем) другого классика: “В журнале все должно быть прекрасно: и обложка, и объем, и формат, и содержание”. И наш журнал активно прибавляет не только в весе, но и в разнообразии, и количестве материалов. Уже со следующего номера вас ожидают новости из мира телевизионных компьютерных приставок (3DO, Atari Jaguar, Sega Saturn, CDI и пр.), которые стремительно развиваются, все более становясь похожими (по своим возможностям и даже функционально) на наши любимые “персоналки”. Вы узнаете о, не побоимся этого слова, чудесах виртуальной реальности, новых сногсшибательных проектах ведущих разработчиков игр и даже о новостях кино и литературы, которые все чаще испытывают непосредственное влияние компьютерных игр.

Словом, всего и не перечислить.

Поэтому мы вас хотим предупредить, чтобы вы были готовы к той массе информации, которая в ближайшее время обрушится на ваши головы.

Итак, будьте готовы! И мы не шутим. Ибо какие могут быть шутки, когда мы играем?

Николай АБРАМОВ

СОДЕРЖАНИЕ

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных вузов и техникумов

•НОВОСТИ•

НОВОСТИ ОДНИМ АБЗАЦЕМ

Spear of destiny — mission disks

Не так давно стало известно о выходе дополнительных миссий к этому шедевру Id Software, и вот, наконец-то, эти миссии дошли до нас. В этих миссиях супершпион Гарри Блашковиц успешно продолжает в одиночку побеждать нацистскую Германию. Вас наверняка порадуют новые лабиринты, новые враги и "боссы". Новых миссий всего две, но зато каждая содержит более двух десятков уровней, так что Блашковицу (и вам заодно) есть где разгуляться.

А что же еще можно ожидать в ближайшее время фанатам Doom и прочих игр a-la "виртуальная реальность"? Краткие анонсы не претендуют на полноценное освещение темы, скорее, они подскажут страдающим от недостатка информации, какие игры следует искать в первую очередь.

Rise Of The Triad

Выпускается в свет известной фирмой Apogee, специализирующейся на некоммерческом программном обеспечении. Нельзя сказать, что графика сильно потрясает, но запомнился один оригинальный момент: это первая игра, в которой перед тобой виднеются ДВЕ руки с зажатым в них оружием, а не одна.

Fortress of Dr Radiaki

Тоже вполне достойно. Особенно хорошо сделаны фигуры безликих врагов в каких-то японских доспехах. Такое впечатление, что они были синтезированы в каком-то редакторе трехмерных объектов и вставлены в игру. Лабиринты и оформление стен несколько однообразны.

CyClones

Нет, большая буква "С" в середине слова — это не опечатка. Название игры является сокращением от слов Cyber Clones, то есть "кибернетические клоны". Неплохой выбор оружия, а также возможность драться голыми руками обещают массу острых ощущений. Сюжет, как и в большинстве подобных игр, научно-фантастический.

Depth Dwellers

Первый, пробный эпизод этой игры для любителей пострелять известен довольно давно. Теперь вышла полная версия с тремя эпизодами. У нее есть одна оригинальная, даже — уникальная особенность. Если у вас имеются стереоскопические очки (одно стекло — красное, а другое — синее), то можно играть в режиме стереоскопического изображения. Пока что ни в одной игре ничего похожего не попадалось.

Наконец, самая радостная весть. Компания Id Software объявила о выходе к лету 1995 года новой сверхъестественной игры, продолжающей традиции Doom. Судя по скудной информации, просочившейся в игровые журналы, это не будет Doom-3. И то верно, после полной ликвидации Преисподней герой-супердесантник, пожалуй,уже не найдет себе достойного противника. Так что это будет нечто оригинальное и свежее.

НОВОСТИ С ПОДРОБНОСТЯМИ

BATTLE BUGS

После того, как мы вдоволь насмеялись во время рассматривания этой прекрасной игры, то попытались понять: пародия это на жанр динамической стратегии или просто "прикол"? Скорее всего, и то и другое вместе.

Вы получаете уникальную возможность побывать в роли генералиссимуса муравьев, клопов, тараканов и прочих насекомых. Эпическая сага о жучиных сражениях разворачивается на фоне цветущих лужаек, кухонных столов с объедками вчерашней пиццы и другой бытовой экзотики. Вашими противниками являются такие же клопики и тараканы.

К нашему удивлению, игра оказалась не только смешной и привлекательной (поддерживается графика SVGA-режима 800x600 точек), но и далеко не тривиальной в стратегическом отношении. Бои, входящие в кампанию, фактически представляют собой головоломки, требующие нестандартного, оригинального подхода. Ведь не так-то легко догадаться, что швыряться в противника хлебными крошками лучше всего с возвышения — так оказывается больнее...

Любители динамических стратегий (Dune — 2, Syndicate) ни в коем случае не должны пропустить эту новинку. Кстати, игра украшена торговой маркой хорошо известной фирмы Dynamix, а это уже говорит о многом.

IRON ANGEL

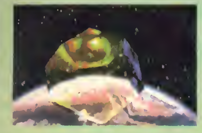
Команда Meta Mode и Ocean решили сделать суперсимулятор, со множеством видов боевых самолетов и даже автомобилей. С точки зрения графики, игра бьет все предыдущие разработки Ocean или Origin. Вы —пилот Космических Сил ООН, охраняющий систему SDI, за-



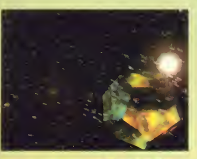
щищающей Землю от ядерных атак. В вашем распоряжении целый ряд военной техники: от устаревших F16 и МИГов, до ультрасовременных, высококлассных истребителей, носящих название Железный Ангел. Кроме этого, вам предстоит управлять роботами-трансформерами, и сесть за руль автомобиля будущего. Миссии в игре усовершенствованы: войска врага перемещаются со временем, и, если пилот не расторопен, враги возобновляют боеприпасы и подвозят новую технику.

НОВОСТИ

THE DIG



Вам что-нибудь говорит имя Стивен Спилберг. Да? Прекрасно! Этот человек сумел показать всему миру, на что способен Голливуд. Но речь идет не о новом фильме. Хотя вопрос этот спорный — кинематограф и компьютерные технологии становятся все ближе друг к другу, и не надо удивляться, если в скором времени в ревью очередного фильма вы увидите: минимальные требования — 486 & Reel Magic. Итак — Стивен Спилберг решил сделать игру. Как всегда, делать он это будет не один. Вам будет интересно узнать, что над этим проектом работают не кто иные, как ребята из Industrial Light & Magic (ну те самые, что сделали графику для Star Wars & Jurrasic Park!). Помоему, это повод обзавестись компьютером... Сама игра отводит вам роль космического странника, который должен отвести от земли угрозу в виде летящего прямо на нее астероида. Вы начинаете свою миссию и сталкиваетесь... да-да, конечно, с происками инопланетян. Что же произойдет дальше — зависит от вас.







MAGIC CARPET





Фирма Bullfrog решила отойти от создания изометрических игр и удивить нас "лучшей игрой из всех, сделанных нашей фирмой". Представьте себе ландшафт, напоминающий Comanche, но доведенный до такого совершенства, что всякое сравнение с ним будет чисто символическим. Вы летите на ковре-самолете и сражаетесь с различными монстрами, обороняя себя и свои владения от нападений противника. Графика невероятна: вы можете изменять разрешение в зависимости от быстродействия компьютера от 320*200*256 до 1.280*800*256. Несмотря на то, что Magic Carpet построен по принципу "Убей всех врагов", игрок получает достаточную свободу действий, он может лететь куда угодно, использовать разнообразную магию и тактику. В боевом арсенале предполагается свыше 30 заклинаний: "лечение ран", "щит", "метеор", "ускорение", "молния", "замораживание", "огонь", "кража маны" (мистической энергии), "воскрешение" и многое другое. В финальной версии планируется около 20 разных типов монстров. Существа отчасти заимствованы из мифологии, отчасти воплощают природные эффекты.

FIFA SOCCER

Вообще-то, среди наших знакомых нет практически ни одного фаната компьютерного спорта. За рубежом дело, видимо, обстоит совершенно иначе — спортивных программ выходит довольно много, достаточно прикинуть удельный вес различных вариантов компьютерного гольфа или бейсбола в любом зарубежном журнале по играм.

Поэтому, впервые запустив FIFA Soccer, мы полагали, что посмотрим игру один-единственный раз "для общего развития" и упрячем подальше. Оказалось, это было ошибкой. Можно без преувеличения сказать — это самая великолепная реализация спортивной игры на компьютере, которую нам довелось видеть. К слову говоря, FIFA Soccer продается под торговой маркой известной компании Electronic Arts.

Итак, это — футбол. Но какой футбол, с каким потрясающим реализмом движутся фигурки игроков! Создатели игры утверждают, что в игре использовано около 2000 кадров, запечатлевших различные технические приемы и движения игроков. База данных игры содержит информацию о 960 игроках и их "тактических данных". Естественно, играть можно как двоим "живым" игрокам, так и против компьютера.

Уникальное зрелище на экране захватывает куда больше, чем созерцание очередного футбольного матча по телевизору. Исход зависит от вашей реакции и умения задумать и успешно осуществить тактическую комбинацию. Поверьте, FIFA Soccer способен принести массу острых ощущений не только заядлому футбольному болельщику.

FULL THROTTLE

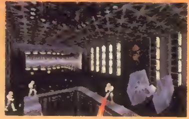


Это продукт компании Lucas Arts, подразделения голливудской студии Lucas Film Джорджа Лукаса. Как всегда интереснейший сюжет, полный происшествий и высококачественной графики. История напоминает фильм MAD MAX и позволяет игроку вытворять черт знает что на своем мотоцикле в футуристическом мире 3D. То, что это будет круто — сомневаться не приходится, а вот что же эта игра из себя представляет — читайте в следующих номерах журнала.

DARK FORCES

Звездные войны! X-Wing, затем Rebel Assault — не раз вы имели возможность помочь повстанцам в их борьбе за освобождение галактики. Теперь чаша весов перевешивает в пользу тем-





ной стороны: вы сражаетесь за Империю. Все происходит в виртуальном мире 'аля' DOOM. Причем графика и сам механизм, так называемый "engine" игры, просто превосходны. DOOM был первым, но сложно так долго оставаться монополистом. Вы будете сражаться против повстанцев в лабиринтах их базы, на Звезде Смерти и во многих других местах, — галактика велика! По ходу игры будет раскручиваться и кинематографический сюжет, но не думайте, что все в этой битве предрешенно.

WING COMMANDER III

Стали известны сроки выхода в свет Wing Commander III: The Heart of the Tiger (только на CD). Его появление ожидается к середине зимы, скорей всего к рождественским праздникам. Это будет не просто очередная игра в стиле старого доброго Wing Commander'a I & II. К этому событию компания Origin готовилась два года, за это время появились Wing Commander Academy, Strike Commander, Privateer, которые были несомненно хороши, но все же довольно однородны и однообразны. Теперь нас ожидает нечто, называемое interactive movie: интерактивное кино. Это будет о-очень большая и очень красивая игра/фильм. В ней вы встретитесь с такими известными актерами, как Mark Hamill (Luke Skywalker), John-Rhys Davies (из сериала Indiana Jones), Malcolm McDowell и другими. Графика будет SVGA 640x480x256, возможно, палитру расширят до 32.000 цветов. Как всегда ребята из Origin честно предупреждают, что играть "лучше" на Pentium или 486DX/2-66... Остается только ждать.



Подробнее об этом вы можете прочитать в статье этого номера "Origin в поисках абсолюта" и в следующих номерах.

MECH COMMANDER (MECH WARRIOR II)

Тема войн будущего не перестает волновать разработчиков игр и дает им богатый материал для фантазии. Помните, несколько лет назад одной из самых популярных игр был Mech Warrior (Activision). Поединки боевых роботов, — когда ты восседаешь за пультом управления десятиметровой громадины, — не это ли дело для настоящих мужчин. А тут еще можно испытать свои способности как стратега, плюс фантастический сюжет — игра запомнилась надолго. Многие годы мы ждали продолжения ... и вот, компания Activision объявила о том, что подходит к концу работа над продолжением: Mech Commander.

Все будет примерно так же, как и в "первой серии" — поединки многотонных машин, планирование и стратегия, запутанный сюжет, достойный стать отдельной новеллой, но ... за последние годы техника исполнения игр поднялась на совершенно новый уровень, поэтому реализм игры будет потрясающий. Наравне с Wing Commander III, 7-th Guest II и Harvester — здесь мы увидим качественную графику (если потянет ваш видеоадаптер), услышим великолепную музыку (х-мм, если вы уже имеете соответствующую музыкальную карту) и сможем почувствовать себя в реальном мире, в мире роботов, в мире, где идет война (для игры будет потребен как минимум 486SX).

•НОВОСТИ•

BIO FORGE

Origin решил вдохнуть новый смысл в термин "интерактивное кино". По замыслу, Bio Forge должна отойти от принципа: выбери правильное решение и посмотри анимационный фрагмент. Она будет именно интерактивной, то есть постоянно взаимодействующей с игроком. Помимо "живых" актеров создатели ввели в игру и синтезированных. Общий вид игры — это модифицированный и более красивый Alone in the Dark, с персонажами, движения и облик которых пугающе правдоподобны. Синтезированные актеры могут бегать, прыгать, подбирать предметы — все, что могут и "живые", но делать именно тогда, когда этого хочет игрок.



О сюжете. Группа ученых, называемых Мондинами, ведет раскопки исчезнувшей цивилизации Фикксов, имевшей общество, поделенное на Ученых и Рабочих. Одновременно Мондины в своих интересах пытаются создать группу киберов-убийц. Им удалось создать Лекса, человека-машину, которым вам и предстоит управлять. Лекс просыпается в своей камере и еще ничего не знает о своем происхождении и о замыслах Мондинов. В то же время те обнаруживают Рабочего Фиккса, которому удается сбежать и испортить реактор базы. Вам предстоит пройти через многие препятствия, чтобы спастись от катастрофы. В игре предстоит достаточно часто драться, но тем не менее авторы не хотят делать игру с одними убийствами и дают возможность альтернативного прохождения сюжета, когда игрок может выбрать решение логической задачи или, наоборот, потягаться мускулами, вместо того, чтобы думать. Более того, в зависимости от вашей тактики изменяется и будущее Лекса по окончании игры. Цель создателей - задействовать эмоции и заставить играющего принимать решения, свойственные его индивидуальности.

ПРОСТО НОВОСТИ

Гигант мультимедиа Silicon Graphics Inc. подписал соглашение с Nippon Telegraph and Telephone (NTT) о создании Interactive Multimedia Services System в Японии. Новый тип информационного сервиса будет использовать технологию передачи данных, разработанную NT (a digital filter optic network). Сама по себе данная система будет основана на использовании Силиконовского 64-bit MiPS процессора и разработанной также Силиконом объектноориентированной программной системы для работы в сети. Данная система позволит, не выходя из дома, производить: самостоятельную медицинскую диагностику, заказывать различные видеопрограммы, не говоря уже об интерактивных играх и шоппинге. Пробный запуск системы в действие ожидается во второй половине 1995 г.

Уже довольно долго компания Media Vision, известная в первую очередь своими мультимедиа продуктами и семейством музыкальных карт Audio Spectrum, испытывает большие неприятности в связи с падением курса ее акций. Но вот наконец, после долгого ожидания, Media Vision объявили о выпуске двух новых звуковых карт Premium 3D и Pro 3D, которые используют 3D звуковую технологию, разработаную компанией SRS Labs. Система SRS (Sound Retrieval System) создает объемную картину звука используя только 2 динамика. При ее помощи даже моно сигнал можно преобразовывать в стереофонический.

Подобные приставки выпускаются и отдельно, — мы тестировали ее стационарный вариант и убедились, что это не более, чем просто цифровое устройство расширения стереобазы. Она дает определенный эффект, но реального 3D звука в ней нет.

В остальном это довольно обычные звуковые карты, очень напоминающие Sound Blaster 16 и его вариации. Они комплектуются контроллером CD-Rom (SCSI-2 или универсальным AT-Bus), используют чип Jazz 16, разработаный Media Vision и совместимы с SB & SB Pro. FM синтез осуществляется через OPL3 (Yamaha). На них можно установить дочернюю General MIDI карту (типа Wave Blaster фирмы Creative Labs или Rio от Turtle Beach Systems). Media Vision начала выпускать свой вариант на основе чипа Korg (такой же используется в профессиональных синтезаторах Korg X-3, i2 & i3) с 4Mb инструментов в ROM.

• Н О В О С Т И •

На выставке WinExpo'94, недавно проходившей в Москве, Microsoft представила информацию о новых Windows 4 или "Chicago". Это 32-битная мультизадачная операционная система следующего поколения, которая ставит под угрозу будущее DOS, и, соответственно, всех нас, привыкших играть в DOS'е, и только изредка работающих в Windows. Что же мы будем иметь? "Chicago" работает по системе "plug and play", т.е. устанавливая любую переферию, вы просто втыкаете звуковую карту или CD-Rom, а все необходимые драйверы инициализируются автоматически самой оболочкой Windows. DOS можно будет запускать как одно из приложений, причем разработчики обещают, что проблем с совместимостью не будет (что на наш взгляд очень сомнительно). Зато сами Windows выглядят просто фантастически. Полностью переделан графический интерфейс, все стало значительно быстрее, разработан прекрасный дизайн. Так что дело это конечно интересное, хоть и внесёт много перемен в нашу и без того нелегкую жизнь. Тем более, что, по слухам, представители Microsoft на одной из выставок демонстрировали DOOM под Windows в высоком разрешении и в режиме true color (16.8 млн. цветов). И при этом все работало достаточно быстро, хотя одновременно были запущены и другие программы. Ради такого стоит потерпеть...

Всем известная фирма Autodesk, которая разработала знаменитый пакет для работы с трехмерной графикой 3D Studio, объявила о своих новых проектах:

Это Cyberspace Development Kit (CDK) Release 2, представляющий из себя ошеломляющий комплект библиотек (C++) для разработки програмного обеспечения под виртуальную реальность (VR) и мультимедиа. Появление этого продукта может ознаменовать начало новой волны все более совершенных VR игр и программ, а также дальнейшее совершенствование мультимедиа технологий. Самое главное, что теперь и у небольших програмных компаний появилась возможность начать работу с мультимедиа и VR, поэтому хотелось бы верить, что и в России скоро появятся команды, работающие над подобными проектами. CDK поддерживает как старые Windows 3.x, так и новые 32-битные операционные системы (NT & Chicago). К нему прилагаются драйверы для новейшей VR перефирии:

- StereoGraphics CrystalEyes;
- Forte Technologies VX1 HMD;
  (VR шлем, созданый совместно с компание Advanced Gravis);
- Advanced Gravis UltraSound;
- Logitech Cyberman;
- Virtual Research EyeGen3 HMD.

Хорошие новости к Рождеству.
Представители российской компании МРС Клуб официально объявили о начале продаж до конца этого года игр для IBM PC на дискетах и CD-ROM в ассортименте, соответствующем каталогу журнала Computring Gaming World. Это сотни и сотни игр всех фирм, всех жанров и направлений, а также энциклопедии, справочники, бизнес-приложения... Здесь, правда, надо сделать оговорку, что в ассортименте будут, в основном, продукты на CD. Но игры на флоппи также будут представлены - самые новые, те, что еще не успели разойтись по стране в пиратских копиях. Поставки будут идти через калифорнийскую компанию Optima International, Inc., являющуюся дистрибьютором крупнейших фирм-производителей игровой продукции.



Прекрасные новости для тех, кто имеет PC но также следит за развитием видеоигр. В скором времени мы сможем играть в любые игры, написаные для CD-i (Philips),3DO (Panasonic, AT&T, Matsushita etc.) или Jaguar (Atari & Sigma Designs)! Компании, производящие эти игровые системы, объявили о том, что они приступили к их адаптации для



PC. Скорей всего они будут представлять из себя стандартную плату, подключающуюся к CD-Rom накопителю. Более подробно об этом читайте в следующем номере.

3D Studio Release 4! N1 в мире компьютерной графики для PC. Не будем перечислять все новшевства, которые появились в этом новом продукте, заметим только, что уровень программного обеспечения для создания 3D графики на PC становится все ближе к высочайшим стандартам Silicon Graphics. И это при разительной разнице в цене как программ, так и самих компьютеров.

Тема настолько интересная и актуальная сейчас не только для профессионалов, что в ближайшее время мы планируем публикацию серии статей, посвященных компьютерной графике и ее создателям...

Информация предоставлена Сергеем Водолеевым и Александром Курило.



ORIGIN В ПОИСКАХ АБСОЛЮТА

На рынке игровых программ фирма Origin работает свыше 10 лет. За последние несколько лет выход таких общепризнанных хитов, как Wing Commander и Strike Commander, потряс широкие играющие массы. Но все же фундамент нынешней сво-ей славы фирма заложила не год и не два назад. Теперь, пожалуй, мало кто вспомнит, что 10 лет назад не было VGA-графики, не было звуковых карт, не было ничего... Зато была Ultima!





ВОСЕМЬ СТУПЕНЕЙ ВВЕРХ И ДВЕ ВНИЗ

К сегодняшнему моменту вышло 8 серий, причем некоторые серии состоят как бы из двух более мелких игр. К сериям Ultima выпускались разного рода дополнения. Не так давно, пару лет назад произошло нечто уж совсем неожиданное: две «побочных» игры серии «Подземный Мир» (Underworld), в которых была сделана первая попытка создать ролевую игру с трехмерным видом «глазами героя». Этот замечательный ролевой сериал предоставлял надежный кусок хлеба программистам Origin. С чего же начиналась Ultima?

Для начала — пара слов о ролевых играх вообще. Происходят они от уникальной игровой системы, придуманной в часы досуга двумя молодыми англичанами. Их игровая система носила название Dungeons & Dragons («Лабиринты и Драконы»), и местом ее действия был мир «фэнтези», магии и меча. Правила были достаточно сложными, с сотнями формул и десятками показателей. С помощью бросков кубиков, число граней которых доходило до 20, можно было вычислить место, куда ранила монстра выпущенная героем стрела, вероятность успешного спуска по крутому склону и т.д. Ролевые игры, скажем честно, не были слишком популярны в народе из-за описаний, насчитывающих сотни страниц. В них больше играли «фанаты», и только с распространением персональных компьютеров «человек с улицы» смог избавиться от скучных вычислений и возложить их на терпеливый компьютер. Поэтому на персональных компьютерах ролевые игры получили второе рождение. В первой игре серии Ultima использовалась «сетчатая графика», то есть все объекты в примитивном изображались в виде сетчатых каркасов. В Ultima-1 не было никакого сюжета, просто вы бегали по лабиринту и истребляли толпы врагов. Враги возрождались снова и снова, и окончательная цель отсутствовала. Кстати, игра была написана на языке BASIC, рекомендованном для освоения азов компьютерной грамотности.

В Ultima-2 на экране был представлен «вид сверху», ставший характерным для последующих игр сериала. Но считать ее полноценной игрой все же сложно. Скорее, это была обычная «молотиловка» с ордами чудовищ. Так что сериал Ultima начался не с первой, а с ТРЕТЬЕЙ игры. Все три начальных серии были написаны одним человеком, Ричардом Гэрриотом (он же Лорд Британнский). Именно Гэрриот придумал параллельный мир Британнию (именно так — с двумя «н»), где и происходит действие сериала. Сам по себе Гэрриот — довольно колоритная и

интересная личность. Начав с программирования на BASIC для компьютера «Apple» вскоре после окончания колледжа, Гэрриот создал несколько игр на различных платформах, а потом основал фирму «Origin», которую считает самым большим успехом в своей жизни. В настоящий момент Гэрриоту принадлежит шикарный особняк с обсерваторией, изысканным винным погребом, четырьмя элитными автомашинами и небольшой корабль «Британния». Программировать ему некогда. Когда у тебя на шее висит процветающая компания с многомиллионным оборотом, поневоле затоскуешь о временах, когда был простым программистом и жил беззаботно. Однако, из этой грустной истории можно сделать вывод, что труды на ниве компьютерных игр хорошо окупаются.

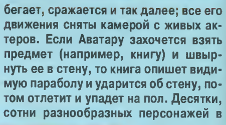
До момента выхода Ultima-3 игры были никак не связаны между собой. Собственно, Гэрриоту даже не приходила в голову мысль о неком общем персонаже. Но вот на сцене появился Аватар, чью роль вы играете в сериале. Вообще-то, Аватар — совершенно обычный земной человек, который силой магии был перенесен в Британнию. Страной мудро и справедливо правил Лорд Британнский (Гэрриот не мог отказать себе в маленьком удовольствии). Однако Британния вовсе не является «раем на земле», ее постоянно атакуют толпы сверхъестественных тварей и чудовищ, разнообразные тираны со своими армиями и т.д. В общем, пришелец принял на себя роль спасителя Британнии, отказался от земного прошлого и получил имя Аватар.

Подготовка Ultima-4 заняла свыше двух лет, и до настоящего времени она является одной из самых удачных серий игры. Именно здесь определилась роль Аватара как ХОРОШЕГО ПАРНЯ, который должен совершать ХОРОШИЕ поступки из-за добродетельного характера и желания помочь ближнему, а не со скуки или по прихоти.

В Ultima-5 у Аватара появилась компания друзей и спутников в приключениях: придворный маг Найстил; рыцари Иоло и Джеффри; и боец Дюпрэ.

Ultima-6 подвела черту под сюжетно связанной тройкой серий. Это последняя из игр, рассчитанных на заядлых поклонников ролевого жанра, которых не испугают недочеты графического оформления или неудобство игрового интерфейса. Отныне был принят курс на соответствие формы и содержания.





Примерно в одно время с Ultima-7 фирма Origin поразила всех трехмерной графикой Ultima Underworld. Ничего похожего раньше не было. Впрочем, эта игра стала скорее ответвлением от основной линии сериала, а не его логическим развитием. С Ultima-7, пожалуй, авторы несколько перестарались. Чтобы пересечь игровой мир, требуется несколько часов — а если какое-то место останется вне зоны вашего внимания, можно упустить очень важный момент. Вдобавок вышли еще два дополнения к основной части игры. Чтобы пройти Ultima-7, следует удалиться в пустыню и отрешиться от мира, заменив его Британнией, и играть, играть, играть...

Венцом сериала стала Ultima-8, непревзойденная по графическим решениям. Мир игры отличается невероятной реалистичностью. Все происходящее с вашим персонажем показано в виде сверху-и-сбоку. Аватар ходит, бегает, сражается и так далее; все его движения сняты камерой с живых актеров. Если Аватару захочется взять предмет (например, книгу) и швырнуть ее в стену, то книга опишет видимую параболу и ударится об стену, потом отлетит и упадет на пол. Десятки, сотни разнообразных персонажей в потрясающей графике, невероятные пейзажи и лихие выкрутасы сюжета способны доставить много часов удовольствия игроку.



По уверению создателей, Wing Commander III будет настоящим интерактивным кино, какого еще не было

WING COMMANDER III

Третья и вроде бы заключительная часть космической саги о сражении двух рас — землян и воинственных

Кильрати, похожих внешне на двуногих тигров — будет выпущена фирмой Origin в конце этого года. В отличие от первых двух частей саги, Wing Commander III будет выпущен только на компакт-дисках (целых 2 или даже 3 CD, на одном игра не помещается).

Выход первой серии Wing Commander захватил умы многих игроков и прочно увлек их. Помимо отличного научно-фантастического сюжета, игра привлекала великолепно реализованными боями космических истребителей. В качестве земного пилота-аса вы решительно ломали неблагоприятный ход войны и едва ли не побеждали Империю Кильрати. Что же нового в Wing Commander III, которого ждут с таким нетерпением тысячи любителей компьютерных игр?



Наиболее принципиальные отличия, несомненно, коснутся графических решений. Все рисованные ролики заменятся видеоэпизодами, с реальными актерами. Да еще какими! Главного героя, Блэйра, будет играть Марк Хэммил, знакомый миллионам фанатов «Звездных Войн» по роли Люка Скайуокера. Звезда Голливуда Мальькольм Макдауэлл («Заводной Апельсин» Кубрика, «Калигула» Тинто Брасса и многие другие фильмы) выступает в облике Адмирала Толвина, главы космических сил Земной Федерации. Примечательно, что на создание первой части Wing Commander программиста Криса Робертса подвигли именно «Звездные Войны».

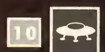
«Живые» Кильрати в игре «изготовлены» по принципу черепашек-ниндзя, т.е. это головы-маски, напичканные электроникой вплоть до синтеза движений рта в соответствии с произносимыми звуками. В переводе н человеческий язык это значит, что кильрати не просто открывает и закрывает рот, но делает это осмысленно и вовремя. Стоимость одной такой маски составляет свыше 20,000 долларов.

В Wing Commander III реализована графика SVGA (хотя VGA-режим тоже поддерживается). Чтобы «переварить» графические образы и вовремя обсчитать их, понадобится неслабая машина — от 486DX 33 Мгц, весьма желательно иметь DX2 с Local Bus. И опять же не забудьте о накопителе для компакт-дисков (CD ROM).

Только в Wing Commander III вы сможете выбирать тактику поведения не только в космосе, но и на базе. Например, вы сможете выбирать свои реплики во время разговоров с коллегами и формировать «линию поведения». Это же касается амурных дел. На космической базе имеется сразу три девушки, которые не прочь с вами пофлиртовать, но... соблюдайте осторожность! Если, например, обидеть своего механика (она тоже женщина), то во время боя может оказаться, что ваш истребитель недозаправлен, неотремонтирован и так далее. Тогда — готовьтесь к неприятностям.

На сегодняшний день проект Wing Commander III оценивается как один из самых многообещающих и перспективных. Можно не сомневаться — это будет явление в мире компьютерных игр.

Сергей ВОДОЛЕЕВ
(компания ФАНТОМ)



ПОЛКОВОДЕЦ

CD ROM LUCASARTS 1994



Да, да, теперь LucasArts предлагает вам побыть в шкуре "плохих парней", и как следует врезать "хорошим". Не упустите возможность.

TIE Fighter

К ЧЕМУ БЫ ЭТО?

Не вчера и не нами замечено (но личный опыт лишь подтверждает это), что сюжетные игры, где противостоят друг-другу добро и зло, привлекают больше, если играющим дается возможность выбирать сторону, за которую они будут выступать. Очевидно, здесь сказывается и извечное стремление человека к свободе выбора, свободе воли, но вместе с тем нередко можно видеть, что выбор в таких играх делается отнюдь не в пользу добра. Что это — проявление порочности человеческой натуры или просто желание побыть в шкуре тех, кому в большинстве случаев предписано быть побежденным?



Но так или иначе, пред нами первый пример (вторые и третьи примеры, мы уверены, не задержатся) игры, где нас опять лишают выбора, но уже в пользу зла. Эксперимент, надо сказать, вышел очень и очень удачным.

ИТАК

После того, как темные силы Империи были миллионнократно побеждены Союзом Повстанцев в предыдущих играх серии "Звездные войны", а их главная надежда— "Звезда Смерти" — разрушена, боги-творцы из LucasArts решили дать шанс на победу и темной стороне. Шанс, впрочем, весьма призрачный, поскольку конкурирующие боги из Origin со своим Wing Commander III не оставляют Императору с Дарком Вейдером никакой надежды на успех. Но все-же, все-же...

Итак, перед нами захватывающий Tie Fighter, долгожданный продукт LucasArts, фактически, прямое продолжение X-Wing; игра, которая дает вам возможность побыть плохими ребятами. Империя — всеобъемлющая военная сила, которая управляет миром "Звездных войн" железной рукой, поддерживая порядок и закон. И, если в X-Wing вы становитесь членом отважной банды Повстанцев, борющихся за освобождение Галактики, то здесь вы часть могучих военных сил империи, старающихся вымести их вон.

Две планеты: Kuan и Bordal в результате борьбы Повстанцев с Империей оказались на грани экономической и социальной катастрофы. Империя пользуется ситуацией, чтобы восстановить контроль над этой частью Галактики, навести порядок и пополнить ряды своих бойцов. Но повстанцы, конечно, также не дремлют.

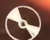
Вы начинаете игру молодым честолюбивым пилотом одного из кораблей Tie и собираетесь сделать блестящую карьеру в вооруженных силах Империи, сражаясь с мятежниками и выполняя секретные поручения от самого Императора. Перед вами живой пример для подражания — вице-адмирал Thrawn, главнокомандующий военно-космическими силами империи, ваш шеф. Вам предстоит побывать во всех уголках Галактики и полетать на всех типах боевых кораблей Tie. На конкретном задании к вам может приблизиться загадочная фигура, спрятанная под плащем — агент Императора, который попросит вас исполнить специальное задание наравне с вашим первоначальным. Хорошо служите ему и вы сможете быть допущены в секретное массонское общество, членство в котором дает некоторые специальные привилегии и обеспечивает быстрейшее продвижение по службе.

ДРУГАЯ СТОРОНА X-WING

В целом Tie Fighter построен, как продолжение X-Wing 93 года, но LucasArts, конечно, внесли много изменений и новшеств, учитывая многочисленные пожелания и замечания в адрес X-Wing. В результате из Tie Fighter убрали невыполнимые задания предыдущей игры, но сделали их более разнообразными. Пока вы еще не приобрели достаточного боевого опыта, есть возможность наработать его в тренировочных заданиях, выполненных в виде симулятора (симулятор в симуляторе —согласитесь, неплохая идея). Не выходя со своей базы на борту "Звездного разрушителя" Империи (выходит так, что вы фактически служите сразу на нескольких кораблях, поскольку, перемещаясь из одного сектора галактики в другой во время игры, вы остаетесь одним и тем же человеком) вы можете потренироваться на симуляторе, полетать в боевом отсеке (эквивалент историческим заданиям в X-Wing, где вы могли потренироваться в эпизодах известных боев) или принять участие в настоящей кампании.





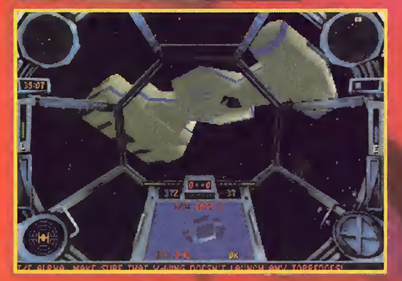
ПОЛКОВОДЕЦ  CD ROM LUCASARTS 1994

До сих пор все это выглядит и звучит очень похоже на X-Wing, и настоящие изменения становятся заметны только, когда вы углубитесь в Tie. Тактика и навыки, используемые против технически превосходящих кораблей Союза, совсем другие. Главный Tie Figther незащищен, так что даже единственное попадание может поразить его, и вы можете забыть о подстреливании одной за другой многочисленных мишеней, как вы это делали в X-Wing —сражаясь с тяжело вооруженными кораблями Повстанцев, вам придется отчаянно защищаться и только потом думать о нападении. Это звучит довольно жестко, не правда ли? Однако на стороне кораблей Tie Fighter одно важное преимущество — численное превосходство. Tie Fighter может уступать в технике повстанцам, но зато их намного больше. Во многих боях вы по численности намного превосходите противника, ведя за собой эскадрон проворных кораблей против всего нескольких бойцов и грузовиков противника. Потери Tie иногда очень тяжелы, но, пока вы выполняете задание Империи, вы всегда можете вызвать подкрепление, хотя ресурсы его и ограничены. В некоторых заданиях вы можете просто назначить мишени вашим людям и смотреть, как задание выполняется само. Но интерес в том, чтобы самому пережить приключение и азарт боя.

Если ваш Tie разрушен, вас может подобрать пролетающий мимо спасательный корабль Империи, но менее счастливые пилоты могут быть пойманы Повстанцами и отправлены на далекую изолированную планету для допросов.

Хотя численность на вашей стороне, тактика охоты и сражения Tie зависит от качеств вашего корабля. Например, у главного Tie не много шансов против высокоскоростного A-Wing, но Tie Inspector или Tie Advanced против старого Y-Wing выглядят очень даже неплохо. Они не часто встречались вам в фильме "Звездные войны", но LucasArts сделали их более усовершенствованными в игре. Так как





главный Tie немного не доработан, на жестокие задания вы в основном летаете на более соверше[нн]ых моделях, которые могут бросить вызов Повстанцам. Из кораблей Повстанцев можно также упомянуть вооруженную версию Tyderian shuttle - корабль Z95. Headhunter и — да! —даже всеми любимый The Millennium Falcon.

КОРАБЛИ ИМПЕРИИ

Tie Fighter

Основной Tie Fighter во главе военных сил Империи. Он уступает прочим в технике, но компенсирует это количеством. Они не защищены, но у них есть приборы, фиксирующие степень повреждения и угрозы пилоту. Поэтому пилоты могут быть вовремя предупреждены об опасности. Вооружены двойным лазером.

Tie Interceptor

Улучшенная и более быстрая версия Fighter. Он может опередить любой аппарат Повстанцев по скорости и управлению. Четыре спаренные пушки могут нанести сокрушительный удар практически любому кораблю противника.

Tie Bomber

Самый страшный Tie — тяжелый штурмовой корабль. Во втором отсеке находится громадное количество оружия — лазеры, торпеды и баллистические ракеты для уничтожения грузовых самолетов и крейсеров.

Tie Advanced

Это мустанг из серии Tie, он может легко соперничать с Interceptor в скорости. И у него есть быстро реагирующее отражающее устройство, которое может защитить от ударов вражеских кораблей. Это самый опасный Tie.

Атакующая канонерская лодка

Это не Tie, это многоцелевой корабль с тяжелыми лазерами и мощными защитными полями. Это эквивалент Danger и используется он для уничтожения важных мишеней.

И еще один...

Пилоты-эксперты получат возможность полетать на секретном, более совершенном Tie во время игры. Но это сюрприз и сейчас можно лишь сказать, что на нем стоит полет...

ПАРА СЛОВ О ЧУВСТВАХ

Основная разница, которую заметят игроки X-Wing — это графика. Здесь совсем нет



прямых полигонов и цветных схем, но зато есть объем, тени и намного больше солидных космических кораблей, которые отлично выглядят. Плюс новая библиотека звуков JFX от Skywalker Sound (рев кораблей Повстанцев, специфические звуки оружия, а также знаменитый металлический фон на "Звездном разрушителе"). И в этой игре в большей степени, чем в X-Wing вы ощущаете, что находитесь в одном из фильмов "Звездные войны". С увлекательными, захватывающими 3D боями, интересными интродукцией и видеофрагментами Tie Fighter еще раз доказывает, что LucasArts по праву считаются одними из самых талантливых создателей PC игр. Любителям X-Wing знакомо чувство нереальности внешнего мира и невозможности оторваться от монитора, но в Tie Fighter оно приобретает абсолютный характер. Это более чем достойное продолжение X-Wing, но что важно, вам не надо быть ветераном X-Wing или "Звездных войн", чтобы быть плененным новой игрой. Все это основано на безошибочном расчете создателей игры, выстроивших стройную последовательность действий, соединенных в прекрасную цельную историю. Если у вас будут моральные проблемы в игре на стороне "плохих ребят", не волнуйтесь — очень скоро (увы) вы привыкните к образу мыслей Империи и сделаете вывод, что темная сторона Силы не так уж безнадежно неправа. Ведь все зависит от точки зрения — не так ли?

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 DX 33 (желательно 486 DX2 66); 4 Mb RAM; графика VGA; ОС DOS 3.3 и выше; звуковые карты: Sound Blaster, GUS, AWE32 и совместимые; мышь, джойстик

DARK LEGIONS

Действие этой игры происходит в стране вечной войны — Тар Карог. Мало кто помнит, когда и из-за чего начались войны, несущие кровь и разорение. Бесконечные битвы за господство, взаимные притязания на земли, межплеменные ссоры воспринимаются как данность. Главными действующими лицами в этой ситуации стали сильные воины, отточившие свое мастерство с малых лет, научившиеся выживать в мясорубке вечных битв. Для них, война — единственный смысл жизни, место подвига и боевой славы, бесконечный путь к победе. Каждый из них познал свои способы убийства и секреты обороны, свою тактику поединка. Боевая магия и острая сталь — единственная власть и могущество. Для многих существ войны Тар Карог сродни пиру. Поле боя — место легкой наживы, под лязг оружия можно заполучить огромные сокровища, бесценные магические предметы. Здесь же находят свою добычу мистические чудовища и монстры из иных миров.

Вам предстоит включиться в эту войну. Цель — победа, сокрушение врага и всего, что стоит на пути.

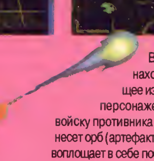
"ЛЕГИОНЫ ТЬМЫ" И "СИЛИКОНОВЫЙ РЫЦАРЬ"

"Легионы тьмы" — продукт сотрудничества известных фирм SSI и Silikon Knights. Фирмы уже давно работают вместе и выпустили по крайней мере две удачных игры: Steel Empire (и ее коммерческая версия Cyber Empire) и более поздняя Fantasy Empire.

"Легионы", пожалуй, их самый глобальный совместный проект, и без сомнения, он обретет популярность у пользователей. Около 30 мегабайт в готовом виде — огромная работа художников и программистов. В игре 16 уникальных персонажей. Единственный неприятный момент (это неизбежно) — при такой графике игра очень требовательна к компьютеру. Уже на 386-х с медленным винчестером игра будет заметно тормозить, однако если у вас 486DX2-66 или Pentium, то вы этого скорее всего не заметите.

Одной из сильных сторон является возможность противоборства двух "живых" игроков, как на одном компьютере так и на двух (через нуль-модем или модем). Прекрасный шанс потягаться как силой логического мышления так и быстротой реакции.





БОЙ ПО ПРАВИЛАМ

Игра отдаленно напоминает шахматы, особенно, если вспомнить их компьютерно-анимационные варианты последних лет.

В вашем расположении находится войско, состоящее из отдельных уникальных персонажей. Вы противостоите войску противника. Один из персонажей несет орб (артефакт в виде шара), который воплощает в себе победу. Цель — захватить орб противника, уничтожив этого воина. Однако, как правило, вы не знаете у кого конкретно находится орб и вам предстоит выяснить это, убивая подозреваемых носителей.

Игроки ходят поочередно, за один ход передвигая всех своих воинов одного за другим. Для того, чтобы напасть на противника, нужно поставить своего бойца на ту клетку, где тот находится. В этом случае возникает бой. Бой происходит по своим правилам. Это активная динамическая схватка; для того, чтобы выиграть в ней, нужна быстрота реакции и пальцев. Вы управляете фигуркой своего персонажа, который может поражать противника двумя способами. Например, демон может совершать сильный удар лапой, а также выпускать струю огня. Раны, полученные в ходе боя, остаются и восстанавливаются только согласно единиц регенерации (если персонаж способен регенерировать жизненные силы). Проигравший персонаж исчезает с поля.

Помимо непосредственного нападения бойцы могут использовать специальные способности, наносящие прямой или косвен-

ный ущерб противнику. Соперники не могут наблюдать за ходами друг друга, равно как за закупкой и расстановкой войск, в противном случае теряет смысл невидимость отдельных персонажей, применение ловушек и тайна хранителя орба.

ПЕЗАЖ НА ПОЛЕ БОЯ

Поле боя (карта местности) состоит из квадратов, на которых стоят и по которым перемещаются персонажи. На карте есть деревья, камни, водоемы и прочие атрибуты пейзажа, которые блокируют занимаемые ими клетки, т.е. персонаж не может занять их или пройти по ним. Вы можете сами выбрать один из многочисленных вариантов конфигурации поля до начала игры.

При начальной расстановке войск на карте выделены три линии: 2 одинарные — это пределы, дальше которых игрок не может выставлять персонажей, и одна двойная, которая показывает середину поля. Все дружественные войны стоят спиной к вам, вражеские — лицом. Во время хода, те воины, которые еще могут перемещаться и использовать свои способности выделены бежевым квадратом; красным мерцающим квадратом выделены персонажи, у которых осталось очень мало жизненных сил; синим мерцающим квадратом выделен держатель орба; персонажи, которые полностью завершили ход, никак не отмечены.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Управление почти полностью осуществляется мышью, за исключением динамических сражений. Нажатие левой клавиши служит для выбора в меню, для перемещения персонажей. Правая клавиша используется непосредственно во время игры для переключения типа курсора: перемещение-нападение обозначается иконкой меча, специфические способности — молнии, просмотр характеристики персонажа — иконка лупы.

Клавиши управления в бою игроком могут быть переназначены, по вашему усмотрению, в любой момент сражения в игровом меню (вызывается нажатием левой клавиши на одного из чертей в обрамлении карты). Для ускорения перемещения бойцов вы можете прерывать анимационные сцены нажатием правой клавиши мыши.

ДИНАМИЧЕСКАЯ СХВАТКА

Во время поединка персонаж обычно может совершить три различных вида ударов. Они производятся нажатием клавиши "удар 1" (вы можете назначить ее по своему усмотрению), нажатием клавиши "удар 2" (аналогично) и совместным нажатием их обоих. Также возможен вариант нажатия стрелки, показывающей направление совместно с клавишей "удар 1" (например, таким образом выполняется смертоносное сальто вора). Для



перемещения используются восемь клавиш, указывающих соответствующие направления.

Еще один случай, это боевое заклинания ясновидящей, которое случайным образом на некоторое время меняет местами у противника клавиши направления, так что будьте готовы к подобным неожиданностям. Если вы не видите противника в бою, а только его портрет, то знайте, что на вас напал (или вы сами наткнулись) фантом. Вам придется изрядно порубить воздух, чтобы достать его. Обратите внимание, что ландшафт местности выбирается не произвольно, а соответствует рисунку на той клетке, на которой разворачивается сражение.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Многие персонажи наделены индивидуальными качествами. Так, например, волшебник может замораживать близстоящие фигуры, а вор находить ловушки. Использование таких способностей почти всегда приводит к потере жизненных сил. Воспользоваться подобной способностью можно в любой момент, пока у персонажа остаются пункты хода.

WIZARD



CONJURER



TROLL



Wizard (Волшебник)

Может замораживать персонажей противника, находящихся рядом с ним. При этом враг теряет жизненные силы и даже может погибнуть. Заклинание действует 2 - 3 хода. Боевые качества ниже среднего.

Illusionist (Иллюзионист)

Способен вводить в заблуждение противника, создавая иллюзии различных монстров. Иллюзии имеют незначительную силу в бою, и со временем исчезают. В бою слаб.

Conjurer (Колдун)

Наделен способностью управлять материей и таким образом создавать реальных монстров, способных действовать весьма эффективно. Но они слабее натуральных и быстрее теряют жизненные силы. Боевые качества ниже среднего.

Seer (Ясновидящая)

Умеет видеть предметы, такими, какие они есть. Обнаруживает ловушки и фантомов. Может путать клавиши управления противника. В бою слаба.

Troll (Тролль)

Помимо невероятной физической мощи, тролли наделены природной возможностью принимать форму камней, чтобы спрятаться, защититься (в этой форме они почти неуязвимы) или устроить засаду. Быстро восстанавливают жизненные силы. Медлительны, но в бою великолепны, особенно в обороне.

Templar (Священник)

Манипулирует жизненной энергией. На поле боя эту способность используют для исцеления раненых бойцов. Боевые качества средние.

Water Elemental (Элементаль воды)

Может переместиться в любой водоем на карте, независимо от расстояния. Боевые качества выше среднего.

Fire Elemental (Элементаль огня)

Может саморазрушаться в финальной вспышке, сжигая стоящих на соседних полях врагов. В бою не уступает водяному собрату.

Wraith (Призрак)

Способен телепортироваться на большие расстояния (например, для нападения на слабых противников, находящихся в тылу). Теряет при этом много жизненных сил, но может высасывать их у врага. Боевые качества средние.

Demon (Демон)

Лучший из бойцов, способен справиться с кем угодно, и даже с троллем. Ужасный рев демона, пугает находящихся рядом противников отнимая их жизненные силы. Но и сам демон при этом теряет 20 единиц жизни. Один из лучших держателей Орба.

Thief (Вор)

Наблюдательность и осторожность, позволяет ворам находить вражеские ловушки. Боевые способности выше среднего.

Shape Shifter (Оборотень)

Аморфный и нестабильный, оборотень обладает возможностью принимать формы различных персонажей и по сути становиться ими. Но не может применять их "спецэффекты".

Phantom (Фантом)

Не виден противнику ни на поле ни в бою. Он "проявляется" только в момент, когда хочет ударить врага. Хорош как держатель Орба. Боевые качества средние.

Vampire (Вампир)

Крылатая бестия не только высасывает кровь из врага, но и пре-

вращает побежденных им (кроме неживых созданий) в подконтрольных зомби. Но, огромный размах крыльев делает его хорошей мишенью, а запас жизненных сил не так уж велик. Боевые качества выше среднего.

Orc, Berserker (Орк и Берсеркер)

Особыми способностями не обладают, однако умелое использование их "коронных" ударов (боковой удар берсеркера и таран орка) может быть довольно эффективным.

ЛОВУШКИ

Ловушки не видны для противника, и найти их можно, либо попав в них, либо проверив клетку на наличие таковой, используя способность вора или ясновидящей. Несмотря на то, что ловушки достаточно дорого стоят, их покупка часто оправдывается.

Fire Trap (огненная ловушка). Отнимает 50 жизненных единиц. Не действует на элементаля огня.

Void Trap (пространственная ловушка). Мгновенно переносит жертву в другую вселенную, где тот неизбежно умирает в борьбе с многочисленными врагами.

Poison Trap (ядовитая ловушка). Отравленный персонаж постепенно теряет жизненную силу, пока совсем не умирает. Если поблизости находится священник, то он может нейтрализовать яд. Фантомы, вампиры, призраки имеют иммунитет к ядам, также как и элементали.

Insanity Trap (ловушка безумия). Попавший в подобную ловушку, подвергается воздействию множества иллюзий и ужасных звуков, которые сводят его с ума. Жертва беспорядочно передвигается несколько ходов, пока снова не обретет разум. Фантомы, вампиры, призраки и зомби имеют иммунитет к сумасшествию, также как и элементали.

Stone Trap (ловушка окаменения). Вызывает временное окаменение тела жертвы. Если попавший в ловушку персонаж имеет менее 20 единиц жизни, то он навсегда становится камнем.

Slowing Trap (замедляющая ловушка). Вызывает уменьшение скорости персонажа.

Teleport Trap (телепортационная ловушка). Хотя и не приносит никакого вреда, но создает неприятный эффект, перенося персонаж на далекое расстояние.

КОЛЬЦА

Владелец кольца, получает некоторое преимущество за счет увеличения разных характеристик. Носитель орба не может иметь кольца.

Speed Ring. Как вы, наверное, поняли, кольцо служит (Кольцо скорости) для увеличения скорости персонажа.

Power Ring. Кольцо добавляет владельцу силу во (Кольцо силы) время боя.

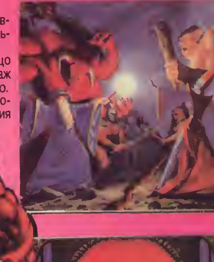
Protection Ring (Кольцо защиты). Защищает персонаж от ударов противника в бою.

Rejuvenation Ring. Ускоряет процесс восстановления (Кольцо омоложения) жизненных сил.

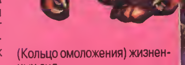
Life Ring. Увеличивает общее количество жизненных сил (Кольцо Жизни) на половину.

Сергей ВОДОЛЕЕВ
(компания Фантом)

WRAITH

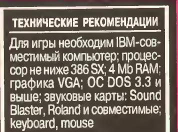


DEMON



ORC





ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 SX; 4 Mb RAM; графика VGA; ОС DOS 3.3 и выше; звуковые карты: Sound Blaster, Roland и совместимые; keyboard, mouse

18 ПОЕДИНОК  **Midway 1993**



Казалось бы, в жанре игр «с каратэ» все открытия сделаны и ничего нового придумать уже невозможно. Тогда почему же такой популярностью пользуется искусство смертельного поединка «Mortal Kombat», почему версии игры существуют на всех распространенных игровых приставках и компьютерах, от крошечного «GameBoy» до мощной IBM? Основная причина — крупные, в пол-экрана фигуры бойцов, для которых снимались живые артисты. Движения их поражают своим реализмом и быстротой. Действие игры происходит на фоне пейзажей с восточной экзотикой, авторам в полной мере удалось воссоздать колорит и «атмосферу» игры. У каждого бойца в распоряжении довольно широкий диапазон приемов — удары, блоки, подсечки, броски. Освоить их, как ни странно, не так уж сложно, система управления проста и логична.

У «Mortal Kombat» есть еще одно отличие от представителей такого жанра, одним оно нравится, другим — нет. Игра, прямо скажем, очень жестокая, и порекомендовать ее маленьким детям нельзя. Кровь на помосте, где проходит поединок, льется рекой, а специальная комбинация «добивание» позволяет в конце поединка жестоко умертвить отключившегося соперника. Что тут можно сказать? Каждый сам выбирает игры по своему вкусу.

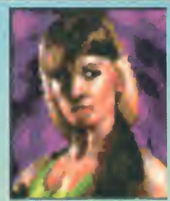
И, наконец, у «Mortal Kombat» есть еще одно немаловажное достоинство. Здесь невозможно добиться успеха примитивным повторением одних и тех же тактических комбинаций, постоянно приходится изобретать что-то новое и совершать маленькие открытия. Умение творчески мыслить помогает едва ли не лучше, чем быстрота реакции. Особенно это справедливо для поединка двух «живых» игроков. Поверьте, это захватывает даже сильнее, чем участие в турнире с соперниками, управляемыми компьютером. Например, очень скоро выясняется, что от спецприемов при умелом сопернике больше вреда, чем пользы; на проведение приема тратится драгоценное время, а противник может увернуться от спецприема и ответить контратакой, пока боец долю секунды остается в неподвижности.

Итак, на затерянном острове далекого моря собираются мастера восточных единоборств — лучшие из лучших, представители различных стилей и видов боя. В крепости на острове проходит традиционный турнир, устроенный по воле мага Шан Цуна. Правила турнира просты — каждый боец имеет право сражаться с оружием или без него, бой идет до смерти одного из соперников. Жестокое добивание побежденного составляет особый шик. Победивший в турнире попадает в Зал Бессмертных и получает титул Великого Мастера.

Но победить в турнире трудно, почти невозможно. Для начала претендент должен одолеть всех своих соперников и... своего двойника, созданного Шан Цуном. Затем придется проявить искусство в боях с двумя соперниками. Они появляются по очереди, но времени на передышку и восстановление сил не полагается. И только тот, кто справится с этим, достоин сразиться сначала с последним чемпионом — многоруким гигантом, человеко-драконом Го-





ро, и потом с самим Шан Цуном. С первого взгляда маг не производит особого впечатления — довольно хилый старичок. Зато в бою Шан Цун проявляет свои качества во всем блеске: его огненный разряд запросто лишает противника половины здоровья, вдобавок он может превратиться по своему желанию в любого из бойцов.

У каждого из бойцов есть свои секреты и некоторые фирменные приемы, недоступные другим. Иногда они выходят за рамки того, на что способен обычный человек.

Кто же они, эти лучшие бойцы, и зачем они приехали на остров? У каждого из них свои причины участвовать в чемпионате.

1. Джонни Кейдж, голливудская звезда кик-боксинга.

Джонни тренировался у многих мировых мастеров и приехал на турнир, не подозревая о жестоких правилах поединка.

У восточных мистиков Джонни выучился технике неожиданного «фазового» удара с мгновенным перемещением вперед. Также он умеет поражать противника энергетическим разрядом.

Откроем маленький секрет: первоначально на роль Джонни Кейджа в игре планировался... Жан-Клод Ван Дамм. Но потом создатели «Mortal Kombat» о чем-то не смогли договориться с артистом, в результате в роли Кейджа снялся другой. Однако персонаж все равно очень сильно смахивает на Ван-Дамма в одном из его фильмов.

2. Кано, преступник из бандитского клана «Черный Дракон».

В давней перестрелке Кано лишился одного глаза, и теперь часть его черепа заменена стальной пластиной, а искусственный глаз постоянно светится красным. Кано надеется победить в турнире, убить Шан Цуна и захватить турнир в свои руки. Это дало бы ему гигантские доходы.

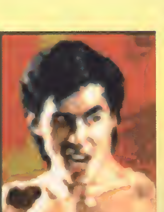
В бою Кано не только полагается на свое искусство рукопашного боя, но и прячет в складках кимоно метательные ножи. Дополнительно он может сгруппироваться в шар и сбить противника с ного ударом всего тела.

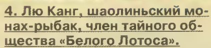
3. Райден, бог грома японской мифологии в смертном обличии.

Он получил личное приглашение на турнир от самого Шан Цуна. За победу в турнире Райден собирается заполучить душу Шан-Цуна.

Если верить японцам, Райден постоянно носит с собой большой барабан, чтобы грохотать в небе. На турнире у Райдена никакого барабана нет, зато у него хватает сюрпризов для противника. Райден способен пользоваться в бою молниями, летать по воздуху и неожиданно исчезать, чтобы неожиданно появиться за спиной у соперника.







4. Лю Канг, шаолиньский монах-рыбак, член тайного общества «Белого Лотоса».

Лю Канг (со своей прической он явно похож на Брюса Ли) виртуозно владеет кун-фу, он очень быстр и подвижен. В турнир он вошел с единственной целью — уничтожить власть Шан Цуна над турниром и восстановить атмосферу благородного, честного поединка. Из особых приемов Лю Канга стоит обратить внимание на моментальный удар ногой в прыжке, отразить такой удар сможет лишь противник с мгновенной реакцией. Для борьбы на дальних дистанциях Лю Канг пользуется специальными огненными разрядами.





И снова не удержимся от маленькой сплетни: первоначально Лю Канг должен был выступать с обритой головой, как и положено шаолиньскому монаху. Но артист, игравший Лю Канга, наотрез отказался пожертвовать волосами ради искусства, и пришлось оставить его «лохматым».

5. Сабзиро.

Его настоящее имя неизвестно. Сабзиро — китаец по происхождению и ниндзя-убийца по профессии. Причина для появления его на турнире очень проста. Один из ненавидящих Шан Цуна конкурентов пообещал громадную сумму денег, если Сабзиро сможет убить мага.

Сабзиро на английском означает «Ниже Нуля». В этом прозвище отразилось умение Сабзиро «замораживать» противника на месте и не торопясь нанести беспомощному сильный удар. Этим его способности не ограничиваются, Сабзиро умеет сбивать противника с ног исключительно неприятным подкатом.

6. Скорпион, призрак ниндзя, которого убил Сабзиро.

Скорпион люто ненавидит китайца и надеется отомстить. Под его желтой маской скрывается череп, но тот из бойцов, кто его увидит, обречен на смерть.

Скорпион жалит противника специальным гарпуном на веревке; метнув гарпун, он подтягивает парализованного болью противника к себе и наносит свой удар. Сверхъестественные возможности также позволяют Скорпиону прыгать за пределы экрана и появляться оттуда с другой стороны.

7. Соня Блейк, сержант американского спецподразделения.

На турнир попала по недоразумению, преследуя Кано. Люди Шан Цуна напали из засады и перебили всех членов отряда, кроме Сони. Теперь единственной возможностью добиться своей цели стало участие Сони в турнире. Впрочем, хотя это — единственная женщина из бойцов, не стоит ее недооценивать.

Коронным приемом Сони стал красивый захват противника ногами и последующий бросок. Еще Соня может очень быстро пересекать экран по воздуху и стрелять акустическими разрядами.

Для каждого специального приема требуется знание особой, иногда довольно сложной комбинации клавиш. Мы приведем все эти комбинации, для этого используются следующие обозначения:

ВР — верхний удар рукой
НР — нижний удар рукой
ВН — верхний удар ногой
НН — нижний удар ногой
Б — блок.

Обычно клавиши просто требуется быстро нажимать друг за другом, но иногда приходится держать их нажатыми. Добивания производятся только после победы в двух раундах и сообщения Finish Him (Добей его), они служат скорее для морального удовлетворения.

Джонни Кейдж : *«Фазовый» удар ногой* — Назад, Вперед, Нижний удар ногой. *Выстрел* — Назад, Вперед, Нижний удар рукой. *Удар в пах со «шпагата»* — (вблизи от жертвы) Вниз держать, Блок держать, Нижний удар рукой. *Добивание* (вблизи от жертвы) — Вперед, Вперед, Вперед, Верхний удар рукой.

Кано: *Удар всем телом* — Вперед, Вниз, Назад, Вверх *Метание ножа* — Б (держать), Назад, Вперед. *Добивание* — (вблизи от жертвы) Назад, Вниз, НР

Райден: *Торпеда* — Назад, Назад, Вперед. *Телепор-*













тация — Вниз, Вниз, Вверх. *Молния* — Вниз, Вперед, НР. *Добивание* — (вблизи от жертвы) Вперед, Назад, Назад, Назад, ВР.
<u>**Лю Канг:**</u> *Выстрел* — Вперед, Вперед, ВР. *Мгновенный удар ногой в прыжке* — Вперед, Вперед, ВН. *Добивание* — (на расстоянии одного прыжка от жертвы) Вперед, Вниз, Назад, Вверх.
<u>**Сабзиро:**</u> *Замораживание* — Вниз, Вперед, НР. *Подкат* — Вниз (держать), Б (держать), НР (держать), НН (держать). *Добивание* — (вблизи от жертвы) Вперед, Вниз, Вперед, ВР.
<u>**Скорпион:**</u> *Гарпун* — Назад, Назад, НР. *Прыжок за пределы экрана* — Вниз, Назад, ВР. *Добивание* — (примерно в 5 см от жертвы) Б (держать), Вверх, Вверх.
<u>**Соня:**</u> *Захват ногами* — Вниз (держать), Б (держать), НР (держать), НН. *Выстрел* — Назад, Назад, НР. *Полет в воздухе* — Вперед, Назад, ВР. *Добивание* — (вблизи от жертвы) Вперед, Вперед, Назад, Назад, Б.

Если Вы играли в Mortal Kombat, то почти наверняка видели так называемый скрытый персонаж — Reptile, похожего на Сабзиро и Скорпиона, но зеленого цвета. Немногим однако, выпало сразиться с ним и получить за победу — 10.000.000



очков. Однако, это реальность, и это не просто. Один из путей — во время битвы на мосту дважды победить противника, не получив ни одного повреждения, ни разу ни применив блок, и добить противника «фирменным» ударом. Вы будете вознаграждены битвой с Рептилией на дне пропасти.

Mortal Kombat — одно из самых популярных в мире единоборств. Разные версии игры выпущены для самых разных компьютеров и приставок, в том числе и для молниеносно распространяющейся в нашей стране SEGA MEGADRIVE. Причем в целях заботы о общественной нравственности, во многих странах игра выпускается в «смягченной» версии, где нет кровавых брызг и нельзя, добивая противника, вырвать ему сердце или оторвать голову с изрядным куском позвоночника. Но эти кровожадные возможности не убраны из игры совсем, а только заблокированы.



Если в IBM-овской версии МК хакеры уже позаботились о максимальном удовольствии, владельцам SEGA предлагаем последовать нашим инструкциям. Чтобы просто разрешить кровавые удары и добивания, в то время, как вскоре после загрузки вы увидите экран серого цвета, на котором много англоязычного текста и больше ничего, нажмите последовательно на своем джойстике следующие клавиши: A,B,A,C,A,B,B. Буквы должны окраситься красным и голос произнесет: 'Get over here'. Можете играть. Если Вам хочется большего, на экране, где слева и справа движутся портреты бойцов, наберите магическое слово DULLARD, составленное из первых букв клавиш (Down, Up, Left, Left, A, Right, Down). В менюшке на экране возникнет третья опция: Cheat Enabled. Войдя туда, можно сделать кучу вещей, в том числе то же включение крови и настройку флагов.

Флаги:
0 — второй игрок может быть убит одним ударом
1 — первый игрок может быть убит одним ударом
2 — тень проходит через луну над пропастью
3 — над пропастью в небе летает лицо — предположительно второго скрытого персонажа
4 — Рептилия дает советы перед каждым боем
5 — неограниченное продолжение игры
6 — если выигрывает компьютер, всегда делает добивание
7 — каждый бой место действия сохраняется.

<u>Технические рекомендации:</u>

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 286; 2 Mb RAM; графика VGA; ОС DOS 3.1 и выше; звуковые карты: Sound Blaster, Roland; клавиатура, джойстик

WRATH OF THE GODS



“ГНЕВ БОГОВ” – ВПЕРВЫЕ НА ВАШЕМ ЭРАНЕ ГЕРОИ И БОГИ ДРЕВНЕЙ ЭЛЛАДЫ



■ Лернейская Гидра – прекрасный экземпляр ныне вымершего (благодаря Гераклу) животного! Ну, а если вы по натуре не исследователь, а воин, то и тут нелишне будет вспомнить Геракла. Вспомнили? Правильно – чтобы отрубленные головы не вырастали вновь, ранку надо прижечь. За неимением йода сгодится факел.



■ Циклоп Полифем. Не правда ли хорош? Эх! При такой то красоте, да ума бы ему побольше... Одиссей обманул его как ребенка: мол, зовут меня Никто, а потом возьми и выколи ему спящему глаз. Когда же приятели стали любопытствовать – кто обидел сироту, глупый Полифем ответил: ”Никто!” С чем его друзья и поздравили.



■ А вот это другой случай: красива до оцепенения и не глупа. Особый шарм Медузе Горгоне придает прическа из живых змей. А глаза! Но помните, что воспитанный грек на незнакомых дам глаза не таращит. Куда галантнее разглядывать ее в свой полированный щит (подарок Афины). Вот Персей так и сделал, и оказался прав.

Отдельные персонажи греческой мифологии довольно прочно обосновались в компьютерных играх. Минотавры и Медузы встречаются едва ли не в каждой ролевой игре. Но игра, действие которой полностью происходит в мифах древней Эллады, пожалуй, попадается впервые.

Вы оказываетесь в роли внука правителя, который был брошен на произвол судьбы при





рождении, поскольку оракул предсказал, что вы смените деда на его троне (довольно типичный сюжет греческих мифов). Глупый правитель забыл, что предотвращать пророчества бесполезно, и попробовал избавиться от возможного конкурента. Но, по воле богов, вас спас и воспитал кентавр. Возмужав и выучившись всему, что положено знать уважающему себя эллину, вы отправляетесь в родные земли, чтобы добыть себе трон и спасти свою мать от короля Миноса (известный персонаж мифологии — отец Минотавра и реальное историческое лицо — правитель Крита).

Необходимо выяснить, кто был вашим отцом и попутно совершить множество подвигов (больше, чем Персей, Геракл, Одиссей и Тезей, вместе взятые). Как, например, насчет победы над Медузой, полета на крыльях Икара или сражения с Драконом (вероятно,



Гнев богов – штука, конечно, неприятная, но помните, что, если бог сердится, то он, скорее всего, неправ.



тем самым, которого, если бы не вы, должен подстрелить Аполлон)? Звучит заманчиво, не правда ли? Наконец, у вас есть уникальный шанс воочию встретиться с бессмертными олимпийцами: Зевсом, Афиной, Герой и прочей компанией.

Игра существует исключительно в версии для компакт-диска. Это типичная приключенческая игра-quest, т.е. по ходу дела придется, подобно Эдипу, разгадывать загадки и решать логические головоломки. Но в ней нет и тени занудства, иногда присущего "квестам". Wrath of the Gods сделана с изрядной долей юмора. Игра почти целиком сделана с использованием реального видео (пейзажи, декорации очень живописны) и игры "живых" актеров в роли бессмертных с Олимпа. Впрочем, иногда придется проявить и ловкость рук, и быстроту реакции — когда вам приходится рубить головы Гидре или вступать в схватку с быком. Хотя жанр приключенческих игр достаточно хорошо исследован, и открытия в нем встречаются нечасто (в данном случае, увы, открытия все же не состоялось), игре присуще несомненное чувство юмора и фантазия в сюжетной линии. Знатокам античной мифологии будет играть легче, поскольку мотивы классических мифов проходят через игру красной нитью (незнающим рекомендуем Яна Парандовского — познавательно и легко читается). Например, чтобы победить Медузу, необходимо у богини Афины добыть полированный щит, а у Гермеса — крылатые сандалии.

Редко когда встречается столь же мастерская игра актеров, как во "Wrath of the Gods". Все реплики произносятся ими с несравненной серьезностью и убедительностью, которая иногда составляет разительный контраст с комической ситуацией.





ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 DX; 4 Mb RAM (рекомендуется 8); двухскоростной CD ROM Drive; операционная система Windows; графика SVGA; звуковые карты совместимые с Windows.

ЗВЕРСКАЯ ГОЛОВОЛОМКА

NEW WORLD COMPUTING 1994



ИГРА ПОЯВЛЯЕТСЯ, КАК ЯРКО РАСКРАШЕННАЯ ДЕТСКАЯ КНИЖКА И ПОЧТИ ВСЕ ЕЕ ГОЛОВОЛОМКИ ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ. БЕЗ СОМНЕНИЯ, ЭТО ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ.

Однажды это должно было произойти. И это произошло...

Люди исчезли с лица земли. Но прежде, чем уйти, они позаботились о наследниках, которыми стали "братья наши меньшие". Животных научили думать, говорить, работать и творить.

Из поэтического вступления к игре становится ясно, что они проявляют множество дарований и способностей, но им не дает покоя судьба человечества и оставленное им наследство. Как

это не иронично, люди представляются животным чем-то богоподобным, хотя оставленные руины человеческой цивилизации свидетельствуют о другом. Тем не менее, люди оставили после себя и некоторые ценные предметы. Среди них — "орбы", в которых сокрыто огромное количество научной информации. Орб ветров, который предсказывает погоду, и считается самым ценным из всех, был украден из своего хранилища и должен быть найден.

ПРОГУЛКА С РИФРАФОМ

Вы — лис, по имени Риф, из лисьего клана и вас несправедливо обвинили в похищении орба ветров. Помимо лис, есть еще много других кланов, среди которых Крысы, Кабаны, Волки, Олени, Кошки и Собаки. Каждый клан частично сохранил признаки, присущие ему в доисторические времена. Так Лисы отличаются хитростью, в то время, как Олени — необычайным благородством, а Кабаны — невоспитанностью и грубостью. Так или иначе, под недоверчивыми взглядами Оока (кабана) и Эйха — (оленя) вам придется доказывать свою невиновность, разыскивая орб ветров. А чтобы дать вам дополнительный стимул, Кабаны похитили вашу подругу — лисицу Рину. Не найдете орб — не получите и ее. Земля, где разворачивается действие — весьма загадочная и Рифу со своими компаньонами есть где погулять, но надо сказать, создатели несколько перестарались с количеством и протяженностью лабиринтов.

Во время передвижения можно определять путь Рифа по общей крупномасштабной карте континента. По мере развития игры, Рифу и его друзьям приходится продвигаться по неисследованной "Дикой Земле". В этом месте можно получить карту у пса Тихо Нортпо, местного картографа. Его карта, однако, полезна лишь на небольшой части диких земель, за пределами этой области вам придется исследовать ее самостоятельно. В городах и деревнях есть дороги и улицы, которые стоит пройти повнимательнее и рассмотреть аккуратнее. Здесь можно найти совершенно неотличимые здания, но содержащие очень важные предметы или сведения

ДЕТКИ В КЛЕТКЕ

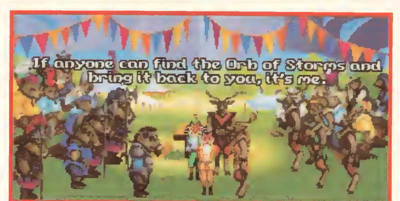
Большая часть времени в игре, несомненно, уйдет на перемещение туда и обратно во многих местах. Во многих случаях пройти в новое место можно, только решив головоломки различной сложности. Большинство головоломок игры довольно просты (типа перестановок объектов). Время от времени некоторые персонажи сказки могут давать вам подсказки, рассказывая Рифу, куда теперь идти, какие предметы он должен найти и что с ними делать. В сюжете игры — много разговоров, тут придется выбрать необ-



ходимые вопросы и ответы Рифа их списка, состоящего из четырех-пяти возможных вариантов. Беседы позволяют получить нужную информацию, а также достичь некоторых других целей. Например, Риф должен добраться до хранилища, из которого орб ветров и был похищен и словами убедить его хранительницу в том, что ему позволено войти в хранилище и затем обнаружить несколько улик, оставленных похитителем. И только мудрая мышь, предусмотрительно спрятавшаяся за барьерами лабиринта, может разгадать, что значат эти улики. Здесь есть и король Кабанов, чье жилище хранит знак того, что он представитель одного из наиболее опасных кланов Земли. Пес по имени Тихо, уже упоминавшийся картограф, будет помогать Рифу продвигаться по Диким Землям, а умный Риф поможет ему починить старинный телескоп. Информация, необходимая для починки, спрятана в одном из оставшихся орбов,

которым обладает клан Хорь-ков. Рифу придется доказать свою лояльность, прежде, чем приступить к расшифровке информации их орба. За пределами Диких Земель расположен остров, где Риф найдет остатки человеческой цивилизации и технологии.

Но как только похитителя находят, игра быстро прокручивается до того момента, когда оправданный главный герой возвращается в свои родные сказочные места. Некоторые тайны останутся так и неразгаданными, что может стать хорошим поводом для возможного продолжения.





КРАСАВЦЫ И ЧУДОВИЩА

Хотя загадки и головоломки игры могут показаться примитивными, красоту, с которой они преподносятся, нельзя отрицать. Как уже упоминалось, рисунки и анимация только подчеркивают сказочное очарование. Закадровая музыка — очень приятна и звуковые эффекты — очень мощны. Программный интерфейс выполнен качественно и идеально для начинающих игроков (в стиле Monkey 2 или Indy 4). Панель диалога появляется над тем персонажем, который говорит в данный момент и окрашивается в его специфичные цвета. В нижней части экрана показан портрет того персонажа, с которым Риф имеет дело. Там же дается список знакомых команд, таких, как "говорить с", "взять" и "открыть" для общения с персонажами и другими объектами на экране. Также высвечивается набор имеющихся предметов. На заставке все персонажи обладают человеческими голосами, но, к сожалению, как только заставка заканчивается, голосов вы больше не услышите. Однако, производители обещают вскоре выпустить версию на CD-ROM, которая позволит слышать голоса на протяжении всей игры. Эта версия будет включать в себя дополнительный материал, вместе с расширенной, более удовлетворительной конечной заставкой. Никто не отрицает, что игра претендует на стимулирующую мышление историю и сделана с большиым артистизмом. Ее простота и красота графики (музыка и звуки также на высоте) сделают Inherit the Earth отличной игрой для начинающих. Однако, трудно избежать вывода, что конструированию загадок было уделено слишком мало внимания, и что многие головоломки здесь просто для того, чтобы заполнить чем-то временные рамки. Все это значительно снижает динамизм игры и в некоторые моменты способно даже нагнать скуку.





ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 286; 2 Mb RAM; графика VGA; ОС DOS 3.3 и выше; звуковые карты: Sound Blaster, Roland и совместимые; мышь.







Фирма R-Time представляет звуковые карты серии Sound Galaxy

Sound Galaxy NX II Extra позволяет вам работать с большим выбором программ в среде DOS и Windows!

Sound Galaxy NX PRO Extra — мощная и универсальная звуковая карта, значительно расширяющая возможности вашего компьютера в области записи, воспроизведения и обработки звука. Вы можете работать с огромным количеством мультимедиа-программ для образования, производственных нужд, презентаций, игр и многого другого.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

СОВМЕСТИМОСТЬ
Sound Blaster
AdLib
Covox Speech Thing
Disney Sound Sourse

СИНТЕЗАТОР СТЕРЕО FM MUSIC
Для реального воспроизведения музыкальных инструментов и голоса Sound Galaxy NX II Extra использует 11 голосов FM синтезатора, который воспроизводит 6 мелодических звучаинй и 5 ритмических.

ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ОЦИФРОВАННОГО ЗВУКА
Воспроизведение и переработка оцифрованных звуков, включая речь, музыку и специальные звуковые эффекты с 8-разрядным DAC.
Воспроизведение и переработка звука от 4 KHz до 44.1 KHz

ЦИФРО-АНАЛОГОВАЯ ЗАПИСЬ
Выбираемый частотный диапазон: от 4 KHz до 44.1 KHz (моно) и 22.05 KHz (стерео)
Поддержка записи с микрофона, Line-in, CD-Audio с выбором диапазона звучания от 4 KHz до 23 KHz.

СТЕРЕО ЦИФРО-АНАЛОГОВЫЙ МИКШЕР
Микширование всех звуковых источников: Stereo DAC, Stereo FM, микрофон, Stereo Line-in, Stereo CD-Audio для воспроизведения.

УПРАВЛЕНИЕ УРОВНЕМ
Ручное и программное управление уровнем громкости, с независимыми степенями для низких и высоких тонов, левого и правого баланса и уровня.

МНОГОКАНАЛЬНЫЕ AT-BUS CD-ROM DRIVE ИНТЕРФЕЙСЫ
Mitsumi,
Panasonic,
Sony (требуется адаптор).

ВСТРОЕННЫЙ ИНТЕРФЕЙС MIDI
Связь с любым устройством MIDI подобно клавиатуре, печатной машинке и т.п., для записи и воспроизведения.

ДИНАМИЧЕСКОЕ ФИЛЬТРОВАНИЕ
Автоматическое динамическое фильтрование, программируемое от 1.6 KHz до 18 KHz во время DAC Audio воспроизведения и ADC записи для обеспечения лучшей чистоты звука.

ЛЕГКОСТЬ ИНСТАЛЛЯЦИИ

ВСТРОЕННЫЙ УСИЛИТЕЛЬ НА 4 ВАТТА

СТЕРЕОМИКРОФОН, АВТОМАТИЧЕСКИ РЕГУЛИРУЕМЫЙ УСИЛИТЕЛЕМ
Стереомикрофон с автоматическим регулированием усиления для оптимальной записи речи, музыки или звуковых эффектов.

ИГРОВОЙ ПОРТ
Стандартный порт для джойстика.

ПОСТАВЛЯЕТСЯ С АВТОНОМНЫМИ НАУШНИКАМИ

ВЫБОР ИНТЕРФЕЙСОВ CD-ROM

Многоканальные интерфейсы AT-BUS CD-ROM поддерживаются как Mitsumi, так и CD-ROM Drives. Когда SG адаптор связан с интерфейсом Mitsumi AT-BUS, карта Sound Galaxy NX II Extra также может поддерживать Sony AT-BUS CD-ROM Drive.

ВЫСОЧАЙШЕЕ КАЧЕСТВО ЗВУКА

Используя 8-разрядную выборку с 4 до 44.1 KHz, карта Sound Galaxy NX II Extra имеет возможность фиксации и записи звуков с высокой точностью. Для суперчистых звуков ее динамическое фильтрование будет автоматически корректировать уровень для оптимальной записи и воспроизведения. Вы также можете контролировать и корректировать уровень громкости на выходе, программируемые низкие и высокие голоса.

ЗАПИСЬ ИЗ МНОГОКАНАЛЬНЫХ ИСТОЧНИКОВ

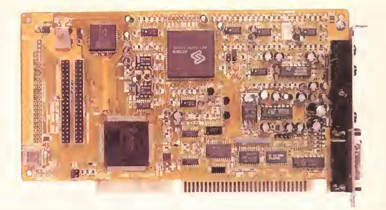
Запись может быть получена от многоканальных источников, например, стереомикрофона, различных стереоканалов и CD Audio.

MIDI И ИГРОВОЙ ПОРТ

Используя MIDI интерфейс, вы можете создавать собственные музыкальные композиции или оркестровки множества инструментов, начиная от простейших ударных групп, кончая сложными полифоническими оркестровыми композициями.
А можете, включив джойстик, включиться в захватывающую игру, со злобными чудовищами, легендарными героями и прекрасными принцессами.

ПРОИЗВОДСТВО ФИРМЫ "AZTECH SYSTEM LTD"
(СИНГАПУР)





Sound Galaxy NX PRO Extra дарит вам большую библиотеку программ в среде DOS и Windows!

Звуковая карта Sound Galaxy NX PRO Extra дает своим владельцам прекрасный инструментарий для работы с Multimedia, гибкий и эффективный.
Таким образом, это мощная и универсальная звуковая карта, пригодная для написания музыки и создания профессиональных разработок для образования, театра, бизнес-презентаций и пр.

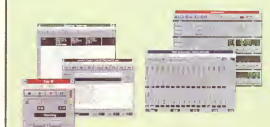
ОТКРОЙТЕ МИР МУЗЫКИ И ИГР

Используя MIDI интерфейс, вы можете создавать собственные музыкальные композиции или оркестровки множества инструментов, начиная от простейших ударных групп, кончая сложными полифоническими оркестровыми композициями.
А можете, включив джойстик, войти в чарующий мир игр, где вы станете борцом с агрессором в Персидском заливе или первооткрывателем таинственных земель, или мудрым правителем обширных территорий, или звездным странником...

ИГРОВОЙ ПОРТ
Стандартный порт для джойстика

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Совместимость
Sound Blaster PRO
Adlib
Covox Speech Thing
Disney Sound Sourse
СИНТЕЗАТОР СТЕРЕО FM MUSIC
Использование 4-х операторного синтезатора OPL3 FM stereo
20-голосовое полное стерео.
8-РАЗРЯДНОЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ СТЕРЕОЗВУКА
Воспроизведение и переработка оцифрованных звуков, включая речь, музыку и специальные звуковые эффекты с 8-разрядным DAC.
Воспроизведение и переработка звука от 4 KHz до 44.1 KHz.
8-РАЗРЯДНАЯ ЦИФРО-АНАЛОГОВАЯ СТЕРЕОЗАПИСЬ
Выбираемый частотный диапазон: от 4 KHz до 44.1 KHz (моно) и 22.05 KHz (стерео).
Поддержка записи с микрофона, стерео Line-in, стерео CD-Audio и FM music
СТЕРЕО ЦИФРО-АНАЛОГОВЫЙ МИКШЕР
Микширование всех звуковых источников: Stereo DAC, Stereo FM, микрофон, Stereo Line-in, Stereo CD-Audio для воспроизведения.
УПРАВЛЕНИЕ УРОВНЕМ
Цифровое управление уровнем громкости, используя высвечиваемое на экране меню выбора TSR.
МНОГОКАНАЛЬНЫЕ AT-BUS CD-ROM DRIVE ИНТЕРФЕЙСЫ
Mitsumi,
Panasonic,
Sony (требуется адаптор)
ВСТРОЕННЫЙ ИНТЕРФЕЙС MIDI
Связь с любым устройством MIDI подобно клавиатуре, печатной машинке и т.п., для записи и воспроизведения.
ДИНАМИЧЕСКОЕ ФИЛЬТРОВАНИЕ
Автоматическое динамическое фильтрование, программируемое в соответствии с частотным диапазоном, обеспечивает лучшую чистоту звука.
ЛЕГКОСТЬ ИНСТАЛЛЯЦИИ
Программируемый контроль наличия/отсутствия игрового порта
Сохрание конфигурации, установленной в EEPROM.
ВСТРОЕННЫЙ УСИЛИТЕЛЬ НА 4 ВАТТА
СТЕРЕОМИКРОФОН, АВТОМАТИЧЕСКИ РЕГУЛИРУЕМЫЙ УСИЛИТЕЛЕМ
Стереомикрофон с автоматическим регулированием усиления для оптимальной записи речи, музыки или звуковых эффектов.
ВСТРОЕННЫЕ СОЕДИНИТЕЛИ
Вход для внутренних колонок компьютера, вход для CD-Audio, соединители AT-Bus CD-ROM Drive
ПОСТАВЛЯЕТСЯ С АВТОНОМНЫМИ НАУШНИКАМИ





ПРОИЗВОДСТВО ФИРМЫ ("AZTECH SYSTEM LTD")
(СИНГАПУР)

VIDEO GALAXY

Видеокарта Video Galaxy это сочетание удивительного мира мультимедиа с живым видео на экране вашего монитора.

Комбинируя текст и графику в интерактивном режиме, Video Galaxy позволяет вам, не прекращая работы с вашими приложениями, одновременно снимать и обрабатывать информацию с видеомагнитофона или телевизора.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФУНКЦИИ ВИДЕО

Передача реального изображения видеофильма со скоростью 30 кадров в секунду.

Фиксация и редактирование видео на вашем компьютере.

Поддержка видеоформата YUV 4:2:2 и 4:1:1.

Поддержка высокой разрешающей способности экрана VGA до 1024 x 768.

Полная палитра качественнго изображения с количеством цветов до 16 миллионов.

Программное управление цветовым насыщением, яркостью и уровнем контраста.

Вход/выход видео с прогрессивной разверткой.

Размер получаемых изображений 320x240 (NTSC) и 348 x 288 (PAL).

Ускорение передачи файлов AVI воспроизведения в Microsoft VFW.

Поддержка форматов файлов PCX, TAGRA и MS Windows.

Кадровый буфер: 256 Kb (1 Mb только Extra Vision).

ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ ФУНКЦИИ

Изображение экрана телевизора на экране монитора.

Сохранение частоты и диапазона частот каналов телевизора.

Настройка или NTSC или PAL с монофоническим звуком.

Поддержка способности автопоиска через VHF (высокие), VHF (низкие) и UHF чатотные диапазоны.

Включение и выключение таймера телевизора.

Предварительная установка каналов и программ телевизора.

Возможность выбора режима ожидания.

Хранение любимого канала телевизора с заказанным именем.



ВВОД ИСТОЧНИКОВ

Телевизор.
Камкордер.
Видеомагнитофон.
Проигрыватель лазерных дисков.
Видеокамера.

ВЫВОД СТЕРЕОЗВУКА

Выход по плате мощности звука 2.3 ватта на канал.

Контроль основного уровня по диапазону 80 Db 16 шагов.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Изображение экрана телевизора/видео, дополненное меню для выбора, конфигурирования и установки системы.

Дистанционное управление для установки станций телевизора, контроля звука и различных цветовых установок.



ПРИМЕНЕНИЕ

Персональная информационная рабочая станция.
Деловые презентации.
Издательские системы.
Библиотека образов.
Учебные компьютерные сети.

Video Galaxy является прекрасным инструментом для деловых презентаций, учебных занятий и издательских систем. При помощи этой видеокарты можно получать последние новости и сведения о погоде, следить за работой фондовой биржи и смотреть любимые телепередачи, все это — не отрываясь от работы на компьютере.

ПЕРЕДАЧА ВИДЕОИЗОБРАЖЕНИЯ

Пользователь может записать и зафиксировать "живой" видеообраз и работать с ним в издательской компьютерной системе или готовить деловую презентацию, использую другие средства мультимедиа.

Записанный видеообраз может быть отредактирован при разработке презентационных приглашений.

Video Galaxy программно совместима с Microsoft-Video для Windows и форматом файла AVI.

УПРАВЛЕНИЕ ЦВЕТНОЙ ГРАФИКОЙ

Благодаря порграммному обеспечению, Video Galaxy обеспечивает управление в реальном времени цветовым насыщением, яркостью и уровнем контраста.

Поддерживая YUV 4:2:2 видеоформат, Video Galaxy обеспечивает высокую разрешающую способность экрана до 1024x768, а также изображение до 16 миллионов.

ИСТОЧНИК ВИДЕО

Можно подключить четыре источника, включая телевизор, видеомагнитофон, камкордер, видеокамеру или лазерный проигрыватель прямо с управляющей панели на экране вашего компьютера.

УЛЬТРАБЛОКИРОВКА

Видеокарта Video Galaxy использует технологию Ultralock для блокировки сигналов. Ultralock позволяет вам блокировать видесигнал быстро и надежно, вне зависимости от его источника.

ДИСТАНЦИОННОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Для простоты использования карта Video Galaxy снабжена дистанционным управлением, которое позволяет управлять записью и воспроизведением видеообразов и звуков.

ФУНКЦИИ ТЕЛЕВИЗОРА

Включение любого телевизионного канала производится мгновенно простым запуском канала и программы выбора.

Для автоматического включения можно устанавливать цифровые часы, предварительно настроив их на экране.



ВЫХОД СТЕРЕОЗВУКА

Video Galaxy имеет четыре звуковых источника и, благодаря программному обеспечению, предоставляет возможность управлять выходом стереозвука.

Легкость использования достигается тем, что программное обеспечение автоматически координирует видеоисточник с конкретным источником звука.

AZTECH

ПРОИЗВОДСТВО ФИРМЫ
("AZTECH SYSTEM LTD") (СИНГАПУР)



LUNICUS

Разработчик:
CYBERFLIX the Interactive Movie Company

Год выпуска CD версии: июль 1994.
Послужной список компании: Jump Raven; Skull Cracker; Dust: A Tale de of the wired west; и др.
Дистрибутор: кинокомпания "Paramount".

ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Проста, как и многое в Windows. Требует 1-минимум, 3-нормально, или 4 MB — желательно свободной памяти на жестком диске. Рекомендуем перед инсталляцией проверить установочный размер виртуальной памяти Windows — раскройте последовательно группу "Главная", иконки "Панель управления", "386 расширенный", выберете клавишу "виртуальная память" и установите размер памяти, по возможности, на уровне 16 и более MB -это ускорит выполнение программы, впрочем, и так идущей гораздо быстрее, чем можно было бы ожидать от Windows. Но это неспроста, а благодаря программе Microsoft Win 32s, также имеющейся на этом диске и модифицирующем ваш старый добрый 3.1 в нечто более близкое к 32-битному Chicago. Итак, запускаете с CD файл setup.exe, а после завершения его работы запустите из новой группы "Lunicus" программу с иконкой Win 32s Setup. В результате все произойдет само-собой, а вы дополнительно получите 32-битный довольно интересный карточный пасьянс, успешная игра в который показывает полный успех выполненной вами модернизации Windows 3.1.

СЮЖЕТ

Еще нынешнее поколение СНГ-шных людей будет жить в XXI веке. Забудет о ныне модных колдунах и предсказателях, НЛО и фильмах о динозаврах. Физики будут углублять теории о многомерных мирах и параллельных пространствах, а простые смертные давно привыкнут к новостям с интернациональной лунной базы, куда вас и занесло волею судьбы. Экипаж не докучает своим вниманием и вы можете спокойно изучить внутреннее устройство станции, благо постоянно встречающиеся мониторные терминал и пульты управления дают всю необходимую информацию. Народ здесь подобрался что называется душевный и готов ответить на все ваши вопросы. И хотя к планетарным катерам в ангаре вас поначалу часовой не пустит, информация об оружии на борту станции не является секретной и можно познакомиться с различного типа планетарными боевыми машинами и ранцевыми ракетными установками. В одном из компьютеров станции можно найти схемы Лос-Анджелеса, Москвы, Токио... Зачем? Программисты CYBERFLIX конечно знают, зачем они понадобятся, а вам тем временем не мешало бы подкрепиться в станционном буфете, заказав завтрак из прекрасного по выбору блюд меню, ибо вскоре и вам предстоит не только узнать о "братьях по разуму", но и ... впрочем всему свое время. А пока вы осваиваетесь на лунной базе, боевые станции Чужих... Ну явно не повезло Земле не то с ближним зарубежьем, не то с древним (юрским) периодом. Одно утешает, пока этот CD-ROM в ваших руках — у Земли еще есть надежда, но эта надежда последняя, тут-то и пригодятся вам карты земных городов, так что скорее к компьютеру! И да пребудут с вами пытливость исследователя и твердость воина!

HELP

В процессе игры с вами рядом все время находится интерактивная справочная система, доступная как из панели управления, так и по нажатию горячей клавиши Ctrl-Q. Help выполнен в стиле учебного плаката, очень зрелищно и изящно.

ЗНАНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Необходимо в любом случае, независимо от данной игрушки, в изучении коего она, кстати, вам и поможет и не со следующей недели, а уже со дня нынешнего.

УПРАВЛЕНИЕ

Клавиши управления показаны в меню "Settings", впрочем, при наличии мышки все можно делать из экранной панели управления, а для движения героя достаточно выбрать на экране видимую цель путешествия, куда он и пойдет неспеша или перенесется немедленно, выбрав эту точку в маршрутном плане. Выбрав мышкой "живой" или "одушевленный" персонаж, вы услышите живую (здесь без кавычек) и очень отчетливо записанную английскую речь (увы, не русскую — хотя в игре и есть персонажи родом из Москвы и Киева), которую сможете многократно повторить для усвоения, если изучаете английский. Свои вопросы вы можете выбрать из предлагаемых текстовых вариантов. Если же вы специалист в японском и китайском языках, а английский у вас только в планах на следующую неделю — не отчаивайтесь — англо-русский словарь не будет надолго вас отвлекать от игры и некоторая активизация мозговых извилин вполне компенсирует анкетное "не владею".

ГРАФИКА И ЗВУК

Великолепная компьютерная 3-D графика с разрешением 640x480 при 256 цветах. Действие от первого лица. В соединении со звуковым стереооформлением игры производимый эффект заставляет усомниться в чисто дистрибуторских функциях компании "Paramount".

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

IBM совместимый компьютер, процессор 386 и выше, тактовая частота не ниже 33MHz, 4 MB RAM , VGA-монитор, Sound Blaster совместимая звуковая карта, CD-ROM дисковод. П.О. — DOS v.3.3 и выше, WINDOWS v.3.1 и выше.

Александр ГОРЛОВ

JURASSIC PARK

разработчик:
OCEAN Software Ltd

Год создания CD версии: ноябрь 1993.
Послужной список компании: Sim City, A-train и др.

ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Не требуется. Игра ведется непосредственно с CD диска. Но вам следует проверить конфигурацию вашего компьютера. Для игры необходимо не менее 588Kb свободной DOS памяти (в первых 640 Kb) и не менее 800 Kb expanded (EMS) памяти. Если вы не помните, как задать такую конфигурацию, а толстого справочника по DOS под рукой нет — в прилагаемой к диску брошюре содержание ваших autoexec.bat и config.sys изложено на четырех языках.

СЮЖЕТ

Помните фильм? На Земле нашли.., изучили.., воскресили.., расплодили и поселили в специальном заповеднике, названном "Парк Юрского периода" (вспомнили?) динозавров. В самый центр этого парка вы и попали в результате невероятного автомобильного происшествия. Поскорее выбирайтесь из-под обломков вашего лендровера и вперед, или точнее назад, или влево... Вот тут то и начинается все самое интересное, ибо куда идти и где выход, мы еще не знаем. Сам парк представляет собой ряд крупных территорий, окруженных многоярусными инженерными ограждениями, призванными остановить динозавров и динозавриков, а поскольку последние — твари весьма мелкие, то и вам (по размерам вы примерно совпадаете) их (то есть ограждения) "в лоб" не одолеть. Ландшафт и растительность образуют причудливые лабиринты, а ваша персона явно представляет для их обитателей чисто гастрономический интерес. К счастью, создатели парка предусмотрели вопросы безопасности обслуживающего персонала и поэтому разместили в парке обширные запасы оружия, пищи и медикаментов. Здесь встречаются и защищенные бункеры, и километры подземных ходов, (но где все это?) весь персонал, как на зло, на уикэнде. Так что надежда только на себя, а силы ваши не бесконечны, встречи с динозаврами здоровья не прибавляют, а после находки Бог знает как оказавшегося здесь ребенка вы уже не имеете права ни на ошибку, ни на отчаяние, ни... на Reset вашего компьютера.

HELP

В процессе игры вам будут встречаться вышки с информационными мониторами, в смотровом окуляре которых вы увидите всю необходимую информацию.



ЗНАНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Среди динозавров-то? Оно вам не понадобится. Оно вас не спасет. Совершенствуйте его для других игр, а сейчас вся надежда на быстрые ноги, зоркий глаз, зрительную память, твердую руку, джойстик и сообразительность.

УПРАВЛЕНИЕ

В основном сводится к управлению направлением движения и ведением огня. Ряд клавиш позволяют менять оружие, и... впрочем ищите справочную вышку.

ГРАФИКА И ЗВУК

Яркие цвета, 2,5-мерная VGA графика, стереозаписи звуков тропического леса и знакомая по одноименному фильму напряженная музыка создают иллюзию доисторического леса. Игра ведется от третьего лица, события показываются сверху-вперед, что создает иллюзию объема.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

IBM-совместимый компьютер; процессор 386 33Mhz и выше; 2 Mb RAM; ОС DOS v.5.0, 6.x.; VGA монитор; графическая карта на 256 Kb; 2Mb RAM; звуковые карты: Sound Blaster, Adlib или Roland; желательно джойстик; CD-ROM дисковод.

Александр ГОРЛОВ



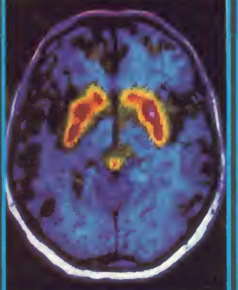
МИКРОКОСМ

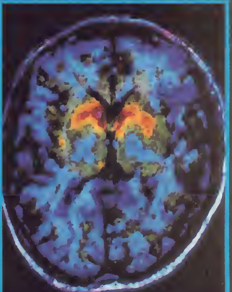
Разработчик: PSYGNOSIS Ltd.

Год выпуска CD версии: май 1994.
Послужной список компании: Lemmings, Spear of Destiny, Lemmings 2: The Tribes, Innocent Until Cought, Creepers и многие другие.

ИНСТАЛЛЯЦИЯ

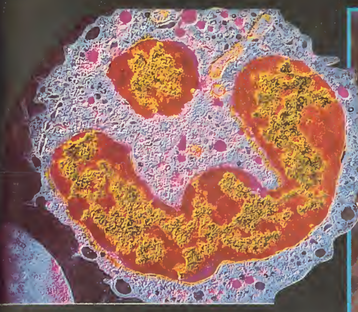
Для игры требуется 11Mb свободной памяти на жестком диске, не менее 570Kb свободной DOS памяти (в первых 640 Kb) и не менее 2.5Mb extended (XMS) памяти. Теперь запускайте файл install.exe drive:/mcosm, где drive — выбранный вами дисковод. Далее запустите файл setup из drive:/mcosm для настройки sound карты и можно начинать игру. Подробно процесс инсталляции приведен в прилагаемом к CD описании.

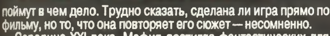




СЮЖЕТ

Те, кто пару лет назад видел неплохой фильм "Внутреннее пространство" ("Внутренний мир") с великолепными по тем временам компьютерными эффектами, наверняка, сразу





поймут в чем дело. Трудно сказать, сделана ли игра прямо по фильму, но то, что она повторяет его сюжет — несомненно.

Середина XXI века. Мафия достигла фантастических для Запада успехов в "науке и технике" и внедрила в организм своей жертвы микрокапсулы с роботами-убийцами. Для спасения несчастного задействованы также мощные силы: в специальной установке создали микрокопию хирурга и в миниатюрном зонде при помощи старого доброго шприца ввели его в кровеносную систему несчастного. Пилот этого зонда — вы. Ваша задача — найти и уничтожить роботов убийц непосредственно внутри человеческого организма. Впереди у вас пять уровней увлекательной аркады и было бы все просто, но роботы запрограммированы на борьбу не только со своей жертвой...



HELP

Не требуется т.к. все интуитивно ясно. Кроме того, в прилагаемой к CD диску брошюре сказано более чем достаточно.

ЗНАНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Позволит вам лучше понять мир XXI века и внешний антураж событий, показанный в видеоклипах, но роботы признают только язык турельных пулеметов вашей капсулы, так что отличное владение только лишь языками народов СНГ не помешает вам выполнить задачу.

УПРАВЛЕНИЕ

На выбор — мышь или джойстик и клавиатура, хотя может быть удобным пользоваться ими одновременно. Несколько клавиш управления программируются при инсталляции и никакой трудности дальнейший процесс управления игрой не вызывает. Учтите только, что задействуются клавиши основной клавиатуры.

ГРАФИКА И ЗВУК

Красочная, неудержимая фантазии художников в 2-D и 3-D VGA графике с включениями живого, компьютерного и мультипликационного видео. Великолепное музыкальное сопровождение написал композитор Rick Wakeman. В прекрасном исполнении оно представлено на CD в формате AUDIO-CD, и, право, эти 18 минут музыки имеют самостоятельную ценность. Действие происходит от первого лица.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

IBM-совместимый компьютер; процессор 386 и выше; 4 MB RAM; O.C. — DOS v.5.0 или 6.x. VGA монитор; звуковые карты: Sound Blaster или одна из популярных звуковых карт; CD-ROM дисковод; мышь, желательно джойстик.

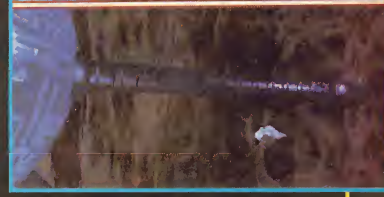
Александр ГОРЛОВ





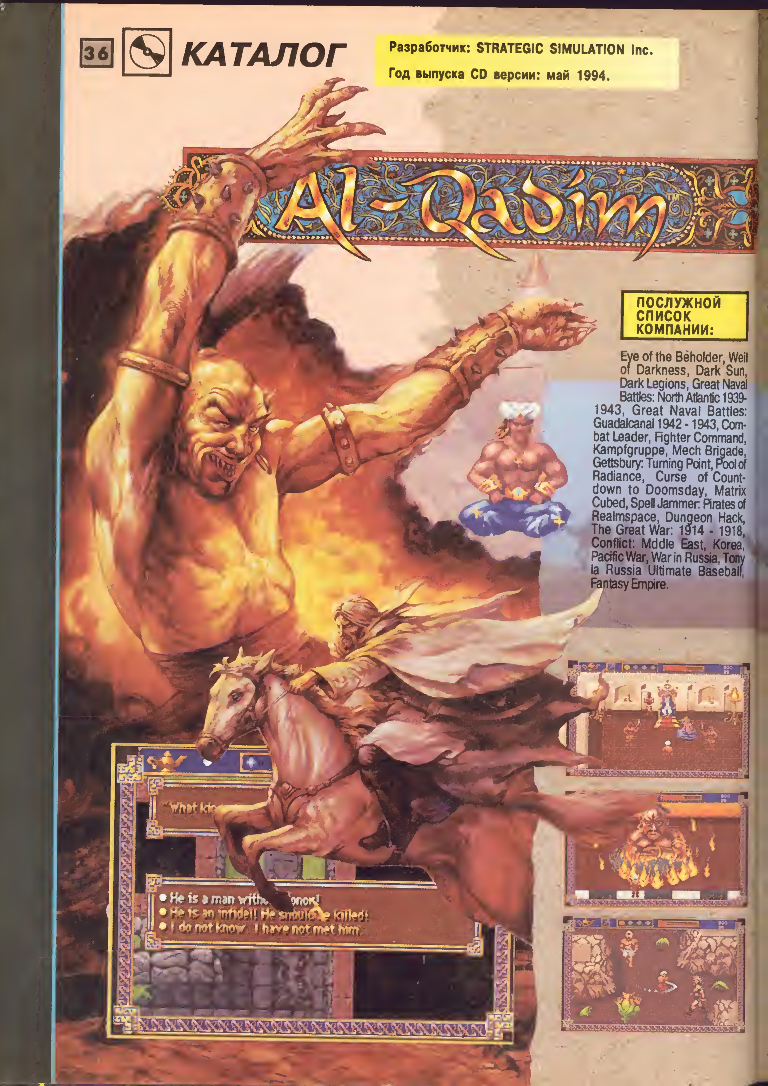






Разработчик: STRATEGIC SIMULATION Inc.

Год выпуска CD версии: май 1994.



ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК КОМПАНИИ:

Eye of the Beholder, Weil of Darkness, Dark Sun, Dark Legions, Great Naval Battles: North Atlantic 1939-1943, Great Naval Battles: Guadalcanal 1942 - 1943, Combat Leader, Fighter Command, Kampfgruppe, Mech Brigade, Gettsbury: Turning Point, Pool of Radiance, Curse of Countdown to Doomsday, Matrix Cubed, Spell Jammer: Pirates of Realmspace, Dungeon Hack, The Great War: 1914 - 1918, Conflict: Mddle East, Korea, Pacific War, War in Russia, Tony la Russia Ultimate Baseball, Fantasy Empire.

ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Требует 16 Mb свободной памяти на жестком диске, 540 Kb основной (DOS) памяти и 2.25 MB extended (XMS) памяти. В прилагаемом к CD диску руководстве приведены рекомендуемые тексты ваших Autoexec.bat и config.sys. Если вы выполнили все рекомендации, а программа не идет, проверьте, сняли ли вы излишние резидентные программы типа русификаторов, PU 1700, теневую память адаптеров и т.д.

СЮЖЕТ

Могущественный джинн вырвался из-под контроля своего хозяина. И силы, которые это сделали, стараются освободить и остальных духов в надежде собрать их потом под управлением нового босса — Хозяина Безымянного. И только один человек может спасти мир от этих ужасов — молодой мореход, сын Зубина Аль-Хазрада из Заратана. Мальчик еще совсем зелен, только что окончил школу, когда все это случилось. Он едет во дворец, чтобы жениться на дочери калифа. Но после возвращения домой, его семью обвиняют в кораблекрушении, в котором пострадал калиф и его дочь. Молодой капитан должен теперь найти способ восстановить честь своей семьи и найти свою суженую, которая исчезла, когда ураган, разрушивший корабль, унес ее с палубы.





Это прелюдия, саму же игру пересказать невозможно. Точнее, возможно, но мы не рискнем занимать ваше внимание на тысячу и одну ночь. В этой игре команда патриархов стратегических и ролевых игр объединила в одних рамках и adventure, и quest, и батальный, и ролевой жанры, замесила все это на персидских сказочных сюжетах, для экономии сократила до 130 мегабайт, а вы хотите прочесть это в двух абзацах? Увольте, а вот одним словом, пожалуйста — Сказка!

HELP

Все в прилагаемом руководстве. В процессе игры по клавише Esc можно вызвать на экран статусные окна, в которых отражаются достигнутые вами успехи, найденные магические предметы и т.п. Здесь же можно записать текущую игру. Постоянные советы и ответы на свои вопросы вы будете получать у многочисленных жителей городов и странников (простых смертных), а также магов и различных духов. Только не забывайте, что "Восток — дело тонкое", а магия бывает не только белой.

ЗНАНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Необходимо в любом случае, но что касается Al-Qadim, то умение читать хотя бы "со словарем" будет совсем не лишним, иначе вам придется затратить на игру если и не тысячу, то уж не одну ночь — это точно.

УПРАВЛЕНИЕ

На выбор: мышь, джойстик или даже клавиатура, причем на каждом новом уровне ваш выбор может быть пересмотрен, в зависимости от ситуации. В целом управление мышкой достаточно удобно. Достаточно на игровом экране водить курсором и персонаж будет двигаться следом. Подойдя к живому или "одушевленному" персонажу вы вызовете на экран две панели: в одной перечень, на выбор, ваших вопросов или ответов, а во втором — реплики и ответы вашего собеседника, которые можно многократно повторять или задержать на экране на время перевода.

ГРАФИКА И ЗВУК

Яркая, красочная VGA графика. Колоритные восточные тона и персидские мелодии с явными музыкальными цитатами из диснеевского Аладдина

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

IBM-совместимый компьютер; процессор 386DX 33 и выше; 4 Mb RAM; VGA монитор; одна из популярных звуковых карт; CD-ROM дисковод; ОС DOS v.5.0, 6.x.; мышь или джойстик.

Александр ГОРЛОВ



Компьютеры

Марки **SUNRISE:**
Комплексы на базе AT 386-486

386SX-40	1/130/DUAL FDD
386SX-40	2/210/DUAL FDD
386DX-40	4/210/DUAL FDD
386DX-40	4/420/DUAL FDD
AMD486DX2-66	4/210/DUAL FDD
AMD486DX2-66	16/510/DUAL FDD

Notebook GoldStar
486SX-40MHz, 4/170/1.44Mb

Гарантия 1 год.

Мониторы Gold Star SVGA

14" 0.39	1455D
14" 0.28	1461D
14" 0.28 MPR-II	1466DM
15" 0.28 MPR-II	1520DM
17" 0.28 MPR-II	1725DM

Высококачественные мониторы всемирно-известной фирмы-производителя имеют антибликовое покрытие, низкий уровень излучения, систему управления питанием.

Гарантия 1 год.

Комплектующие

Материнские платы, SIMM, процессоры и сопроцессоры, видеоадаптеры,контроллеры, multimedia, FDD
корпус, клавиатура, мышь, защитный экран, расходные материалы, и другие.

Принтеры

EPSON LX-1050+
EPSON LX- 800
EPSON LQ-100
EPSON FX- 1170
EPSON STYLUS-800
EPSON EPL-5200

Эти и другие модели принтеров предлагает официальный дистрибьютор фирмы EPSON в России

Гарантия 1 год.

Локальные сети SUNRISE на базе Novell Netware

Сети с невыделенным сервером (до 10 рабочих станций).
Сети с выделенным сервером (до 100 рабочих станций).

Москва Открытое шоссе,дом 2, корп.7 - гарантийное и послегарантийное обслуживание
Краснshowказарменный пр-д, 1 - оптовая и розничная продажа.
МАГАЗИНЫ (розничная продажа):
Собиновский пер., 7 - средства Multimedia, компьютеры, периферия
ВВЦ (ВДНХ) пав. Центральный - компьютеры, периферия, комплектующие
Телефоны: (095) 162-2001, 162-4001, 216-1086 Факс: (095) 162-1001, 974-7095
Региональные представительства:

Санкт-Петербург	(812) 312-9484	Екатеринбург	(3432) 44-9370
Ростов-на-Дону	(8632) 63-5747	Минск	(0172) 34-4356
Сингапур	8-1065-276-2866	США (Вашингтон)	8-101-703-471-1111

МИР МУЛЬТИМЕДИА: ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ



Вспомните, когда Вы смотрели последний раз немое кино? Я уверен, что это было довольно давно. И хотя фильмы с Чарли Чаплином вызывают умиление, последние работы Голливуда прекрасно демонстрируют, как далеко ушел кинематограф за последние десятилетия. Недаром среди номинаций на Оскар не последнее место занимает работа звукорежиссера и композитора. А теперь скажите, нужны ли звук и музыка в мультимедиа программах и особенно играх? Конечно! И желательно, чтоб это была хорошая музыка и настоящие спецэффекты. Компьютерная индустрия развивается бешеными темпами, и если пару лет назад мы прислушивались к громыханию спикера, то теперь можем наслаждаться в полной мере прекрасными увертюрами, звучащими в доме мистера Стауфа (The 7-th Guest), или прислушиваться к злобному рычанию монстров в катакомбах DOOMа! Остается один вопрос — какую звуковую карту лучше всего купить, чтоб получить как можно больше и за меньшие деньги. Какая карта подойдет вам для написания хорошей музыки, создания и редактирования звуков, программирования, работы под Windows, или опять же — для игр. Советы, которые дают представители разных фирм или просто ваши друзья могут быть субъективны — попробуйте добиться истины в вопросе: "какой магнитофон лучше" и вы услышите десятки мнений. Здесь стоит рассмотреть конкретные предложения, сравнивать характеристики и цены, одним словом просто выбирать то, что больше нравится — наше дело как можно более профессионально и объективно рассказать вам о том, что есть и что будет в этой области.

О истории. Первые звуковые карты базировались на так называемой FM Synthesis технологии. (В нашей транскрипции — частотный синтез.) Суть в том, что для получения какого-либо звука, или музыкального голоса использовались математические формулы, синтезирующие определенный спектр частот. Например, звук пианино выглядел следующим образом: F=A Sin (2ft = + I Sin (2fm). Такое вот пианино. Короче говоря, берем волну и гнем ее, стараясь максимально приблизить к жизни. Звуки, получаемые таким образом, вполне устраивали неизбалованного пользователя 80-х, хотя и отличались некоторой "сухостью", металлическим оттенком. Но, как известно, прогресс неумолим в своем поступательном движении, что, с одной стороны, несет социуму блага новейших технологий, с другой же, — является источником головной боли у авторов технологий проходящих. История звуковых карт не является исключением. FM-синтезу пришлось потесниться — появился новый, куда более мощный и совершенный Wavetable Synthesis (в нашей транскрипции — волновой синтез). Основан он на отредактированной цифровой записи реальных инструментов, так называемых образцах (samples, patches). Понятно, что при воспроизведении такого звука пользователь слышит РЕАЛЬНЫЙ инструмент или звук, который к тому же может быть изменен всеми возможными способами. Таким образом, звуки созданные по принципу wavetable куда более реальны и богаты чем звучание FM.

В свое время многие фирмы пытались разработать какой-то общий

стандард для работы с музыкальными множествами. Фирмой Роланд было предложено наиболее простое и удобное решение, напоминающее чем-то последовательный интерфейс — MIDI (Musical Instruments Digital Interface). MIDI файлы — это не оцифрованная запись звука, и не формульное описание. Скорее, это инструкция, как проигрывать музыку, своего рода компьютерные ноты. Файлы MIDI значительно меньше оцифрованного звука, они требуют очень мало места на диске или в памяти, практически не загружают процессор во время сложных интерактивных игр с разнообразным звуковым оформлением; могут быть легко изменены и отредактированы в различных музыкальных редакторах. Существует понятие GM (General MIDI). Это как бы набор инструкций, позволяющий проигрывать один и тот же музыкальный файл с максимальным успехом на различных моделях синтезаторов и звуковых устройств.

Единственным общепринятым стандартом для игр, мультимедиа продуктов и иных звуковых приложений до последнего времени считались звуковые карты Sound Blaster (SB), компании Creative Labs. Большое количество моделей (SB, SB Pro, SB 16, и AWE32) предоставляют пользователю самому делать выбор. Практически все модели, за исключением последней, базируются на FM синтезе, неся на себе все перечисленные выше особенности этой технологии. Все без исключения приложения, использующие звук, поддерживают стандарт SB. Однако в последнее время появилось большое количество новых, более совершенных звуковых стандартов. Позиция SB на современном рынке звуковых карт уже не является монопольной...

Начиная с этого номера мы будем рассказывать о тех музыкальных картах (а также другом мультимедиа оборудовании: CD-Rom накопители, графические карты, мониторы, модемы, манипуляторы), которые предлагаются на Российском рынке. Сегодня мы представляем вашему вниманию UltraSound & UltraSound MAX компании Advanced Gravis и Monterey от Turtle Beach Systems. В следующем номере: Sonic Sound DX & LX (Diamond) и TB Maui & Rio (Turtle Beach Systems).

ADVANCED GRAVIS ULTRASOUND

Производитель: Advanced Gravis (Canada)
Официальный дистрибьютор в России: Multimedia Club, 201-8754, 201-4339 Fax
Звуковой синтез: волновой (ICS GF-1), 1Mb RAM (256Kb первоначально) (5.6Mb библиотека инструментов!)
Звуковые каналы: 32 / **Цифровые каналы:** 32 (16 — при стерео)
Возможности DAC (16/8 bit): 16-bit воспроизведение, 8-bit запись
Максимальная частота: 44.1 Kh. **Стерео:** Да/3D Звук!
CD-Rom интерфейс: дополнительно; **MIDI:** Да (MPU-401)/**Game Port:** Да
Контроль звука: программный. **Совместимость:** AdLib, SB, GM, Roland MT-32/Lapc-1, MPU-401, SB+MT-32/GM
Программное обеспечение: Win/Dos драйвера, утилиты, SBOS, MegaEm
Бонус: Modus, TB Wave Lite, Power Chords, Recording Session, Sound Station, Epic Pinball Game

Gravis UltraSound ... GUS! Звуковая карта, которая вызывает, пожалуй, больше всего споров среди пользователей IBM кокьютеров. У нее есть громадное количество фанатичных приверженцев и не меньшее число людей разочаровалось в ней. Все началось, когда Advanced Gravis совместно с компанией Forte создали новый музыкальный стандарт UltraSound и начали продвигать его на рынок, где властвовал Sound Blaster. Это было практически невозможно — соперничать SB- совместимыми картами, т.к. все программное обеспечение ориентировалось на FM синтез, как игры, так и профессиональные продукты! (Представьте, что кто-то попытается предложить Вам отказаться от IBM совместимости, пусть в пользу более совершенного компьютера?.. Хотя пример уже есть: Apple PowerPC?!). Но в итоге идея UltraSound оказалась успешной: новая музыкальная карта звучала намного лучше, а стоила дешевле!

В первую очередь UltraSound был принят музыкантами и пользователями MS Windows. Здесь сразу реализовывались его широкие возможности; к тому же всех очень привлекла низкая цена и отличный сервис от Advanced Gravis. GUS работает с любыми windows приложениями или играми, для него существует широчайший спектр различного програмного обеспечения. Музыку, звучащую на UltraSound легко можно спутать с аудио фонограмвой! Но основным полем боя для музыкальных плат остаются мультимедиа приложения и игры. UltraSound был изначально совместим с AdLib и SB, но это осуществлялось через програмную эмуляцию при помощи Sound Blaster Operating System (SBOS). Такая эмуляция мало кого устраивала (хотя даже звуки простого SB (mono) GUS играет в стерео): игры часто звучали неестественно,



а некоторые просто не работали. Сейчас появился более совершенный эмулятор (MegaEm), который позволяет использовать GUS в играх как Roland MT-32 или Sound Canvas для воспроизведения музыки и как Sound Blaster для спецэффектов. Качество звука при этом достигается довольно хорошее, а часто просто отличное (поиграйте в 7-th Guest, Kyrandia II: Hand of Fate или Return to Zork). Но по-настоящему GUS начинает звучать в своем родном режиме! Практически все компании-производители игр уже объявили об поддержке стандарта UltraSound (Sierra-on-line, Psygnosis, Apogee, Activision, SSI, Virgin, Microprose, Lucas Arts, Bethesda, Epic Megagames, Midisoft и многие другие). Из последних игр с поддержкой GUS напомню только: Doom, Raptor, Reunion, UFO, Rebel Assault, Pinball.

Для профессионалов GUS стал любимым стандартом уже давно, тем более программировать под него значительно легче, чем под Sound Blaster.

Ultra Sound, 16-битная стерео звуковая карта, использует волновой синтез на базе чипа GF1; имеет 32 канала, через которые может проигрываться как синтезированная музыка так и цифровые треки, причем одновременно! Качество звука удовлетворяет даже профессионалов — GUS соответствует характеристикам CD (16 Bit, 44.1Khz), причем практически полностью отсутствует какой-либо фон, так характерный для других музыкальных плат (динамический диапозон — более 90dB)! В UltraSound используется технология кэширования музыкальных инструментов через собственную память карты (GUS поставляется с 256Kb RAM, расширяемыми до 1Mb), что позволяет хранить библиотеку реальных инструментов на винчестере (~5.6 Mb — 192 General MIDI инструмента). Благодаря отсутствию ограничения на объем инструментальных "патчей" качество их звучания в UltraSound значительно превосходит аналогичные музыкальные карты, использующие ROM. При этом есть возможность редактировать патчи и даже создавать свои собственные! В UltraSound реализован 3D звук — один из компонентов виртуальной реальности; только в GUS на сегодняшний момент в добавление к стандартным методам компрессии звука (ADPCM, A-law & Mu-Law) осуществляется MPEG компрессия и декомпрессия (этот стандарт необходим для работы с большинством мультимедиа программ и MPEG видео). Конфигурация платы включает в себя MPU-401 совместимый MIDI разъем, джойстик-порт с компенсацией скорости, возможность микширования двух CD-Rom накопителей. На плате находится усиленный (4W) выход, линейный выход, линейный вход и микрофонный стерео вход. Дополнительно можно подключить AT-bus (Mitsumi, Philips/Sony, Panasonic) CD-Rom интерфейс, 16-bit оцифровку, MIDI переходник. Для использования UltraSound необходим 386 компьютер и довольно много свободного места на винчестере.

ADVANCED GRAVIS ULTRASOUND MAX

Производитель: Advanced Gravis (Canada)
Звуковой синтез: волновой (ICS GF-1), DDSP, 1Mb RAM (512Kb первоначально), (5.6Mb библиотека инструментов!)
Звуковые каналы: 32 / **Цифровые каналы:** 32 (16 — при стерео)
Возможности DAC (16/8 bit): 16-bit воспроизведение, 16-bit запись
Максимальная частота: 48 KHz. **Стерео:** Да / **3D Звук!**
CD-Rom интерфейс: Mitsumi, Sony, Panasonic
MIDI: Да (MPU-401) / **Game Port:** Да (до 100 MHz)
Контроль звука: программный. **Совместимость:** AdLib, SB, GM (SC), MT-32, MS Sound System, MPU-401, SB+MT-32/GM
Программное обеспечение: Win/Dos драйвера, утилиты, SBOS, MegaEm.
Бонус: Modus, TB Wave Lite, Power Chords, Recording Session, Sound Station, UltraSound Studio, Epic Pinball Game.

UltraSound Max (GUS Max) во многом аналогичен UltraSound по базовым характеристикам, но в нем добавлена 16-bit, 48 kHz оцифровка и воспроизведение, цифровой сигнальный процессор (DSP), и интегрирован CD-Rom контролер. Качество звука стало еще лучше и чище, по сравнению с простым GUS'ем. DSP позволяет аппаратную компрессию и декомпрессию звука во всех форматах: A-law & M-law, ADPCM, и даже MPEG Audio, чего вы не найдете ни в какой другой карте! В GUS Max изначально устанавливается 512 Kb памяти, что существенно расширяет его возможности. К тому же Max совместим с Microsoft Sound System — это важно, если вы собираетесь использовать системы распознования речи под Windows и другие бизнес приложения. Если говорить о профессиональном использовании GUS MAX, то в первую очередь стоит отметить его возможности по оцифровке звука (hard disk recording). На момент тестирования мы сравнивали GUS MAX с TB Monterey, SB AWE32, Sound Wave 32 и Golden Sound Pro 16+ по следующим характеристикам:

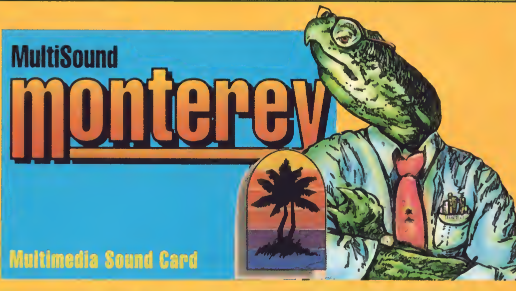
* Динамический диапозон
* Коэффициент шума
* Внутренние наводки (основная проблема встроенных сэмплеров)
* Коэффициент гармоники.

Места распределились следующим образом: 1. GUS MAX; 2. Monterey; и с большим отставанием: 3. Sound Wave 32; 4. SB AWE32; 5. Golden Sound Pro 16+. На сегодняшний день можно смело утверждать, что UltraSound Max — это звуковая карта N#1 на рынке, которая при ее сравнительно низкой цене и отличных характеристиках подойдет как простому пользователю так и профессионалу!



TURTLE BEACH MONTEREY

Производитель: Turtle Beach Systems (USA)
Официальный представитель и эксклюзивный дистрибьютор в России: Multimedia Club, 201-8754, 201-4339 Fax
Звуковой синтез: волновой синтез (ICS WaveFront), 4Mb ROM/RAM, Motorola 56001 DSP, 68000 CPU
Звуковые каналы: 32. Возможности DAC (16/8 bit): 16(18)-bit воспроизведение/запись
Максимальная частота: 44.1 Khz. Стерео: Да
CD-Rom интерфейс: Нет. MIDI: Да (MPU-401) / Game Port: Да
Контроль звука: програмный
Совместимость: General MIDI, MPU-401
Программное обеспечение: Windows драйвера, Wave for Windows
Бонус: нет



Компания Turtle Beach хорошо известна профессионалам своими высококлассными музыкальными и звуковыми платами, а также различными звуковыми студийными модулями. Такая аппаратура обычно недоступна простому потребителю из-за высокой цены, да и мало кто будет использовать ее только ради игр. Сейчас Turtle Beach разработали ряд моделей для бытового рынка: "Maui" — GM синтезатор на базе волнового синтеза; "Rio" — профессиональный модуль GMI синтезатора; "Tahiti" — хороший сэмплер для PC; и, наконец, последние их разроботки: "Monte Carlo" и "Tropez".

Но о них мы расскажем позже, сегодня же речь пойдет о музыкальной карте для профессионалов: Multisound Monterey. Monterey представляет из себя симбиоз "Rio" и "Tahiti". Сразу отмечу, что именно эту карту мы используем в нашей студии, поэтому расскажу просто о своих впечатлениях. Monterey обладает прекрасным звучанием, в первую очередь благодаря использованию чипа WaveFront (ICS), который, пожалуй, сейчас является лучшим на рынке, и хорошей, объемом в 4Mb, библиотеке 16-битных инструментов. Для Monterey также можно использовать инструменты от синтезаторов фирмы E-mu, которая является ведущим производителем профессиональных тон-генераторов и располагает одной из лучших библиотек сэмплированых звуков. Замечательно работает эффект-процессор, предоставляющий разнообразные эффекты в реальном времени. На карте можно устанавливать также до 4Mb RAM, что позволяет записывать и использовать в реальном времени внутренние GS инструменты, собственные семплы, а также внешние MIDI источники одновременно. Для сравнения отметим, что звуковой модуль фирмы Roland RAP-10 не позволяет одновременно с прошитыми использовать внешние MIDI источники. В наших тестах на цифровую запись звука (HDD recording) Monterey занял 2-е место после GUS MAX. Это объясняется присутствием незначительных наводок от процессора в момент пауз, но в студийных условиях эта проблема легко решается при помощи гейта. К тому же Monterey (Tahiti соответственно) — это единственная карта, которая может работать как 4-канальный цифровой магнитофон в вашем ПК и осуществляет нелинейный монтаж звука на уровне профессиональных студийных комплексов (соответствующее программное обеспечение также можно заказать от Turtle Beach: Quad Studio)! По динамическому диапазону и коэффициенту гармоник Monterey является лучшим. При оцифровке звука вместо DMA используется разработанная фирмой Hurricane архитектура, что позволяет передавать поток данных по шине с более чем восьмикратным ускорением. В комплекте дается прекрасное программное обеспечение под Windows. Поэтому если вам нужно что-то большее, чем Sound Blaster, а Gravis UltraSound не соответствует вашим потребностям в полной мере, то решайтесь: TB Monterey — беспорный лидер среди профессиональных звуковых карт.

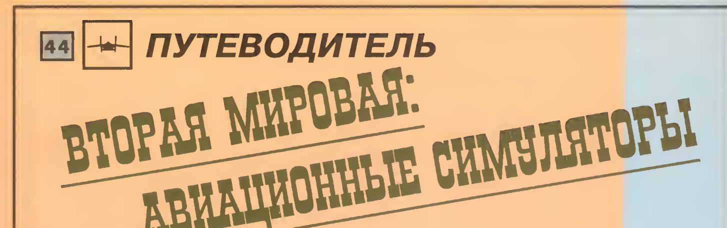
Александр КУРИЛО (Multimedia Club)

СЛОВАРЬ:

ADC (Analog-to-Digital Converter) — аналого-цифровой преобразователь. Чип, который получает звуковую информацию в аналоговом формате и выдает ее в цифровом виде, после чего она может храниться на жестком диске вашего PC.

ADI 1848 Codec — реализация ADPCM стандарта компрессии. 1848 Codec — это электронная схема, которая преобразовывает звуковой или видеосигнал в цифровой код (и наоборот) используя такую технологию, как модуляция пульсовым кодом (pulse code modulation) и дельта-модуляция (delta modulation).

ADPCM (Adaptive Digital Pulse Code Modulation) — протокол компрессии данных, который позволяет снизить использование дискового пространства при записи звука. Для примера: одна минута оцифрованной звуковой фонограммы занимает 660 Kb на жестком диске. Используя ADPCM компрессию мы получим файл объемом 330 Kb. ADPCM позволяет компрессию с отношениями 2:1, 3:1 и 4:1.



ВТОРАЯ МИРОВАЯ: АВИАЦИОННЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

Сегодня мы предлагаем своим читателям статью об играх-имитаторах, называемых в обиходе симуляторами. Это — один из основных разделов игр для любой машины, и особенно для компьютеров IBM, оснащенных достаточно мощными процессорами. Симулятор — игра, в которой игрок управляет каким-то объектом или процессом, взятым из реальной жизни — автомобилем, самолетом, субмариной, космическим кораблем или даже городом, планетой и т.д. Сегодня мы рассказываем о самом многочисленном семействе — симуляторах самолетов. Их очень много, и рассказать обо всех невозможно, да и не нужно. Наша задача — сориентировать наших читателей и помочь им подобрать для себя игры по вкусу и по возможностям своего компьютера. Сегодня мы предлагаем вам три, на наш взгляд, наиболее удачных симулятора боевых машин второй мировой войны. Если вы собрались всерьез заняться полетами, а это — игры не на час, и даже не на день, можно не колеблясь выбирать из этой компании. Итак:

PACIFIC STRIKE

ORIGIN 1994

Подробно об этой игре мы уже рассказывали в третьем номере нашего журнала, но игра по-настоящему хороша и посему скажем о ней еще пару слов. Pacific Strike дает вам возможность участвовать в легендарных тихоокеанских воздушных сражениях, во время нападения японских ВВС на Перл Харбор. Вы можете встать на сторону американцев и внести свою лепту в разгром Японской империи, также вам дается возможность участвовать в сражениях под японским флагом. В общих чертах PS представляет собой несколько видоизмененный Strike Commander перенесенный в 1942 год по исторической линии и в 1994 год по техническому исполнению. Однако на слабых 386 компьютерах вам вряд ли представится возможность насладиться всеми программными достижениями и



красивыми графическими эффектами разработчиков. Оптимальный компьютер для игры подобного класса — это 486 DX 66 с быстрой видео картой или Pentium. Если выставить уровень детализации на максимум и включить оцифрованные облака, волны и пр., то полет представляет собой замечательное зрелище. Словом, если вам нужен красивый имитатор, сделанный со вкусом и с большим профессионализмом, то нечего больше ждать – выбор очевиден.

★ ★

1942: PACIFIC AIR WAR

MICROPROSE 1994

Любителям имитаторов самолетов, а именно — самолетов времен второй мировой войны в этом году выпадает счастье провести множество продуктивных часов безжалостно расстреливая японских агрессоров, нацистских захватчиков или американских "янки" (как кому больше нравится).

По сравнению с ранними хитами, такими как Secret Weapon of Luftwaffe, Aces of Pacific и подобными, новые игры отличаются значительными улучшениями в области графики и звука, своей глобальностью (размеры игр от 10 мегабайт и много больше) и все большей



утонченностью во всем, что касается исторической правдоподобности, детальности изображения кабины самолета, иллюстраций и подобному. MicroProse, однако, несмотря на все инновации придерживается своей строгой линии в симуляторах. Многие наверное сразу смогут отличить игру этой фирмы по отменно выполненной трехмерной заставке, построению процесса выбора оружия и миссий. Хотя имитаторов самолетов второй мировой войны достаточно много, тем не менее MicroProse, серьезно занимается этой темой впервые. И дебют фирмы в этой области уже можно назвать успешным (по крайней мере, на западном рынке).



С программной точки зрения PAW похож на F15 III, хотя техника создания ландшафта немного изменена, а объекты в игре (т.е. самолеты, здания и т.п.) красочно раскрашены и изобилуют символикой воюющих сторон. В общем, графика производит хорошее впечатление, и, пожалуй, удовлетворит высокие требования сегодняшнего "летчика". Приятно, что даже при высокой детализации полета самолет двигается плавно и без рывков. PAW поддерживает все общепринятые возможности: видеозапись полета для последующего просмотра, набор исторически происходивших воздушных операций, возможность прохождения летной карьеры, большой выбор уровней реалистичности и детализации полета.

Из новшеств можно отметить тот факт, что размер приборной панели больше размеров изображения на мониторе и можно "передвигать" изображение кабины вверх или вниз соответствующими клавишами (как бы переводить взгляд). Также примечательно, что в зависимости от времени миссии, изменяется не только окружение, но и оттенок цвета кабины, ночью кабина самолета и приборная панель приобретает багрово красный оттенок (впрочем, вы можете включить внутреннее освещение, если захотите).

Pacific Air Wars — это превосходный выбор для фанатов имитаторов времен второй мировой войны, для любителей имитаторов вообще и для поклонников MicroProse. Остальным же порекомендуем познакомится с этой прекрасной игрой, и, может быть, вы то же приобщитесь к увлекательной тематике воздушных сражений.

★ ★

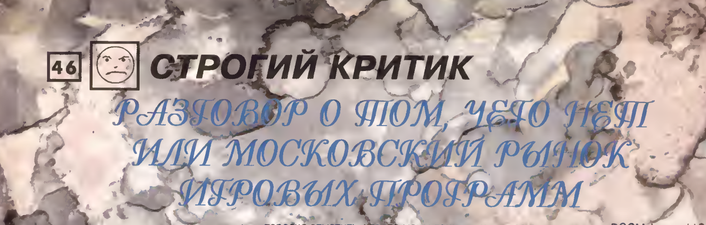
REACH FOR THE SKIES

VIRGIN/ROWAN 1993

Малоизвестный имитатор самолета, охватывает период начала второй мировой войны, когда многочисленные воздушные войска Люфтваффе совершили нападение на Англию с целью получения господства в воздухе над Европой. По мнению авторов, только большое индивидуальное мастерство пилотов, могло дать шанс той или другой стороне добиться превосходства в небесах. Заметим, что это первая попытка фирмы Rowan по созданию реалистичного и быстрого имитатора самолета, в настоящий момент эта команда разработчиков игр создала очень внушительный и высококлассный имитатор Overlord, который сразу же заслужил симпатии многих игроков на Западе. Несмотря на то, что Reach for the Skies не может тягаться по своим техническим возможностям с современными представителями жанра, эта игра представляет свой интерес для владельцев 286 и слабых 386, т.к. даже при сравнительно небольшом быстродействии полет происходит быстро и плавно, а само оформление игры и историческая достоверность сюжета вполне на уровне. Для имитации ландшафта и отображения объектов используется 256-цветная многогранная графика по стилю напоминающая F19, хотя выполнена она гораздо добротней. Также в игре используется оцифрованная речь через Sound Blaster и спец. эффекты. В общем, RFTS — неплохой выбор для знакомства с имитаторами на слабых компьютерах и несомненный интерес для коллекционеров.

Сергей ВОДОЛЕЕВ
(компания ФАНТОМ)
MPC CLUB





РАЗГОВОР О ТОМ, ЧЕГО НЕТ ИЛИ МОСКОВСКИЙ РЫНОК ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

ДВА ЦВЕТА: ЧЕРНЫЙ

Трудно писать о том, чего практически нет. То есть, у нас продается кое-что, но рынком это назвать нельзя.

Но давайте по порядку. Москва, как столица, и, вообще, как крупный город, позволяет увидеть и проанализировать те тенденции, которые у нас наметились. Итак. Прежде всего бросается в глаза ярко выраженное пренебрежение со стороны фирм десятками тысяч потенциальных покупателей, выраженное в том, что большинство продавцов предлагают игры на CD-ROM. Да, конечно же, у нас появились игры MicroProse на флоппи, но кто сказал, что этого достаточно? При этом интересно отметить, что, по моим данным, не было ни одной поставки (а их с активизацией фирмы Лампорт было уже несколько), чтобы не "ушла" та или иная игра, пусть это Cililization или F-15. А это говорит о том, что флоппи-версии игр не только нужны, но и необходимы. Даже после перехода только на CD-ROM, который ряд крупных фирм наметил в следующем году, поставщики не будут добирать примерно 30-40% потенциального рынка. Итак, для "скромных" потребителей, тех, кто не обзавелся приводом CD-ROM, у нас есть MicroProse, сколько угодно и практически все наименования. Кроме этого — практически ничего. Нет, вы можете зайти практически в любой книжный магазин, взять обшарпанный список и записать на свои дискеты все, что вам необходимо. А потом бегать и искать недостающие файлы и дожидаться, пока Aidstest научится лечить то, что вы подхватили. С пиратскими копиями игр у нас никогда не было, нет, и, наверное, не будет проблем. Почему это так — тема для отдельного разговора. Показателен тот факт, что коммерческая версия игры DOOM фирмы id Software появилась у нас на 2 недели раньше, чем в магазинах США. Но с этим, похоже, смирились. Правда непонятно, куда, например, смотрит Ассоциация поставщиков программных продуктов. Тревожит другое. Как быстро "пираты" перестроились и начали выпускать компакт-диски. Если раньше, для того, чтобы найти необходимую игру, требовалось обзвонить десятка два BBS, предложить обмен или купить ее "на вес", то теперь, достаточно подождать пару месяцев и можно приобретать CD-ROM, битком набитый самыми новыми играми. Причем, здесь существуют два "творческих подхода". Первый — подход "с любовью", когда на диск записываются установленные версии и играть можно прямо с CD. Второй вариант представляет собой помойку из файлов, которые не всегда имеют прямое отношение к игре. Все это заархивировано и требует установки на жесткий диск. В последнем случае, однако, на CD помещается существенно больше. И цены вполне доступные — 80 - 100 долларов в первом случае и 60 - 70 —





во втором. А если вспомнить, что примерно столько же стоит одна игра фирмы MicroProse, то тут есть над чем задуматься. А такой диск можно привезти на периферию, где вообще ничего нет и заняться тиражированием.

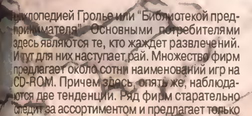
ДВА ЦВЕТА: БЕЛЫЙ?

Первая половина этого обзора получилась довольно мрачной и слегка безысходной. Но давайте попробуем найти светлые стороны.

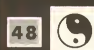
Все больше и больше людей начинают приобретать приводы CD-ROM и мультимедийные комплекты. Зачем они это делают? Я не уверен, что для того, чтобы пользоваться энциклопедией Гролье или "Библиотекой предпринимателя". Основными потребителями здесь являются те, кто жаждет развлечений. И тут для них наступает рай. Множество фирм предлагает около сотни наименований игр на CD-ROM. Причем здесь, опять же, наблюдаются две тенденции. Ряд фирм старательно следит за ассортиментом и предлагает только легальные копии. Другие же, не гнушаются и пиратскими копиями, а также тем, что вообще не должно продаваться. Когда вы видите на витрине магазина диск с надписью "Not for Resale" или "Hardware Bundle Only", то знайте, что этот диск, скорее всего когда-то был в мультимедийном наборе и не дошел до своего законного обладателя. Разбиение мультимедийных наборов на части — звуковая карта, привод CD-ROM, диски, микрофон, наушники — это довольно частая практика и поэтому, собираясь приобретать набор, посмотрите, а не торгует ли фирма упомянутыми выше дисками. Если да, то лучше зайдите в соседний магазин. Среди упомянутой выше сотни наименований представлены игры всех без исключения жанров — начиная от аркады и заканчивая стратегией и имитаторами. Причем, новинки появляются очень быстро. Срок задержки между выходом игры на Западе и появлением ее у нас может исчисляться буквально парой недель. Но иногда бывают случаи, когда игра появляется и через пол-года, и через год. Обычно это бывает с расширенными версиями игр, которые по каким-то причинам не пользовались спросом в оригинальном виде. Так, например, известны случаи, когда казалось бы отличные игры фирмы LucasArts (Day of the Tentacle и Sam & Max Hit The Road) оставались практически невостребованными. И здесь, мне кажется, лежит еще одна проблема. Заключается она в отсутствии связей между фирмами продавцами и специализированными изданиями. Причем связи двусторонней. С одной стороны, фирмы-продавцы могли бы формировать некоторый заказ на публикацию тех или иных материалов, посвященных играм, которые появятся на прилавках магазинов в недалеком будущем, а издания, в свою очередь, могли бы делиться информацией о новинках и высказывать свои рекомендации. Увы, судя по публикациям, ни того, ни другого не происходит. По-прежнему, со страниц журналов мы узнаем об играх, которые непонятно где приобрести.



Любой обзор принято завершать некоторыми выводами. Не будем отступать от правил и мы. Еще рано говорить о рынке игровых программ как сформировавшемся. По-прежнему чувствуется нехватка обычных флоппи-игр. А интерес к ним будет оставаться еще достаточно долго. С другой стороны, радует разнообразие игр, предлагаемых на CD-ROM. Здесь уже можно говорить о рынке, или сегменте рынка. Пиратские копии остаются и в дальнейшем будут оставаться существенной альтернативой оригинальным версиями — причины тут и в цене, и в способах распространения и в ассортименте. Но не бороться с этим нельзя. Вспомните, еще несколько лет назад компиляторы тоже переписывались на каждом углу. А теперь? Радует появляение специализированных игровых журналов. Это говорит о том, что интерес к играм намного вырос. Единственное, чего пока не хватает — это прямой связи содержимого этих изданий с тем, что имеется в продаже.



Алексей ФЕДОРОВ



“Зверь рыкающий”

насилие и жестокость в компьютерных играх — есть ли проблема?

Этой статьей мы продолжаем своего рода цикл Homo Computers, начатый в четвертом номере статьей об электронной эротике. Сразу хотим оговориться, что материалы, представленные в этой рубрике, зачастую весьма полемичны и даже спорны и не всегда отражают мнение редакции, поэтому мы приглашаем всех, кому это интересно, делиться своими мнениями, оспаривать или защищать позиции авторов данной рубрики.

> *“... Но я говорю вам: душа егохотела крови, а не грабежа: он жаждал счастия ножа!”*
> **Ф.Ницше. “Так говорил Заратустра”**

Проблема насилия и агрессии в компьютерных играх ныне является предметом весьма широкого обсуждения на Западе, особенно в США и некоторых европейских странах. Видимо, те, кто следит за “здоровым общественным климатом”, осознали, что обуздать поток насилия в видеофильмах все равно не удастся, и решили сосредоточить свои усилия на менее масштабной и разработанной отрасли. Выступления некоторых сенаторов демонстрируют “заботу” о подрастающем поколении, а заодно создают видимость полезной деятельности и имидж ревнителя общественного блага. Производители игр, разумеется, не проявляют особого восторга по этому поводу, но и не решаются возражать в открытую, заявив, что большинству людей просто НРАВЯТСЯ агрессивные игры. Между тем, количество таких игр и их качество неуклонно растут.



Это — Way of the Warrior — очередной кровавый боевик, сделанный явно под впечатлением успеха Mortal Kombat. Та же мрачная стилистика и атмосфера “взаправдашности”, “оцифрованные” актеры, из которых льется “настоящая” кровь

В ОЖИДАНИИ “ВИРТУАЛЬНОГО ГАДА”

Несмотря на всю остроту борьбы игровой индустрии с общественной цензурой, пристальное внимание этой проблеме стало уделяться относительно недавно. Почему? Прежде всего, несколько лет назад такой проблемы вообще не существовало. Аппаратные средства персональных компьютеров были весьма ограничены, в особенности это касалось видеоадаптеров и звуковых карт. Трудно отнестись серьезно к “насилию и агрессии” в четырех цветах CGA-адаптера под аккомпанимент потрясающих звуковых эффектов на встроенном динамике-”пищалке”. Но техника на месте не стоит. Появление адаптеров VGA позволило получить на экране монитора вполне сносную картинку, которая хотя бы отдаленно напоминала видео по качеству. Нормальная звуковая карта усилит эффект леденящими душу воплями и взрывами. Другими словами, реализм происходящего на экране существенно увеличился, и игроки все чаще забывают о том, что все происходит “понарошку”. К тому же не было игр, ПРИНЦИПИАЛЬНО ориентированных на насилие, в которых планировалось доставить удовольствие игроку разрушением и убийствами. Сейчас такие игры уже появились!



Для полноты картины заметим — качество изображения на игровых автоматах, "coin-op", тогда было значительно выше, чем на персональных компьютерах. Однако по загадочным причинам, игры для таких автоматов очень условны; в них преобладает вид сбоку или сверху, к тому же представленные ситуации нереалистичны (чего стоит один-единственный вертолетик, сокрушающий огнем целые армады условного противника!). Пожалуй, одним из редких исключений, которое приходит в голову, можно считать незабвенный "Operation Wolf". На передней панели автомата укреплен "Узи", из которого можно поливать свинцом толпы нехороших террористов, что выбегают на экран со всех сторон. Весьма захватывающее занятие, но... и ему чего-то не хватало.

Вторая заметная причина, по которой насилию в играх уделяется повышенное внимание, состоит, как ни странно, в росте общественного благополучия на Западе. Казалось бы, при этом и преступность должна постепенно снизиться, однако этого не происходит. Вот и ищут причины в чем угодно, не желая поискать их в своей натуре.

Причина номер три — мы стоим на пороге одного из самых заметных и значительных достижений конца XX века — виртуальной реальности (ВР). ВР означает подмену человеческих ощущений искусственными, синтезируемыми компьютером. Уже сейчас ведутся исследования по управлению ощущениями на уровне нервов при помощи микролазеров. Вдумайтесь — человек не будет смотреть на экран, ощущения будут возникать непосредственно в мозгу! Но пока что аппаратные средства не позволяют синтезировать полноценный мир и "подсунуть" его вместо реального. Эксперты предрекают, что с развитием аппаратных средств и с внедрением ВР в повседневную жизнь неизбежно возникнут проблемы "виртуального насилия" и "виртуальных убийств", что может опасно сказаться на психике. Впрочем, пока рановато говорить о том, чего еще нет.

"НЕ БУДИ ВО МНЕ ЗВЕРЯ"

Несколько выше было высказано утверждение, что людям нравятся агрессивные игры. Сделаем небольшую, но существенную оговорку — речь идет о представителях сильного пола, поскольку они заметно преобладают в компьютерной отрасли. Вопрос, что именно они находят в таких играх, мог бы послужить интереснейшей темой для диссертации по психологии, и уж, конечно, небольшая статья не претендует на основательное освещение этой проблемы. Скорее, хотелось бы изложить некоторые "сопутствующие соображения".

Напомним, что помимо полового инстинкта, либидо, которое Зигмунд Фрейд считал первопричиной практически всех человеческих поступков, есть и другой термин: "мортидо" (инстинкт смерти, разрушения). Иногда в психоанализе пользуются аналогичной парой терминов "Эрос — Танатос". Двойственная природа человеческой психики и толкает людей на подсознательном уровне к сильным ощущениям компьютерных игр. Где же еще в современном мире можно практически безнаказанно убить, уничтожить, разрушить...

Если кто-то считает, что вышесказанное является гнусной клеветой на человечество, давайте задумаемся: какой процент игр так или иначе сопряжен с насилием, агрессией и жестокостью? Мы не располагаем статистикой такого рода, но наверняка за 90. А производители игр не стали бы выбрасывать на рынок то, что не пользуется спросом, прибыль всегда является надежной лакмусовой бумажкой. Приходилось слышать возражения такого рода: дескать, все обстоит совсем наоборот, безответственные производители игр развращают публику и приучают ее к жестокости. Аргумент можно было бы принять, если бы компьютеры были изобретены вместе с бронзовым оружием и сопровождали человечество на протяжении всей истории. Поскольку это не совсем так, первопричину жестокости следует искать в другом.

Следующий спорный момент: как влияют на психику агрессивные и жестокие игры? Развивают ли они "худшие" инстинкты, или, наоборот, удовлетворяют естественные человеческие потребности и снижают таким образом агрессивность? К сожалению, доказательных аргументов нет у сторонников как первой, так и второй точек зрения (признаемся: вторая точка зрения, о благотворном влиянии агрессивных игр, нам ближе). Пока неизвестны случаи, чтобы фанаты "Doom" выходили на улицу с бензопилой — порасчленять прохожих на досуге. К тому же общеизвестно: в Японии, где самые жестокие компьютерные игры и игровые автоматы, преступность ниже, чем в США. И это при том, что у японцев с агрессивностью игр особой борьбы не ведется! Так что обвинять компьютерные игры в развитии у людей садистских наклонностей несколько странно.

"ЗВЕРУШКИ" И "МОНСТРЫ"

Среди игр, построенных на насилии, можно выделить две разновидности:

1. Игры, где все подчеркивает несерьезность и условность происходящего, включая кровь и насилие; можно считать эти игры разновидностью "черного юмора". Классическим (уже) представителем такого рода можно считать Cannon Fodder — "стрелялку", где подстреленные враги испускают дикие вопли и потешно подпрыгивают. Фигурки здесь настолько крохотные, что никаких подробностей не разобрать. Очень похож на него Theatre of Death, где врагов можно не только разрывать на части ракетами, минами и гранатами, отстреливать им головы из



Горо, это, конечно, настоящая находка, без которой Mortal Kombat потерял бы долю своей оригинальности. И посмотрите — разве он не пара "думовским" чудовищам?

автоматов, но и давить гусеницами танков.

Сюда же относятся познавательные игры типа Life & Death, где вы в качестве врача-новичка изучаете медицину методом in anima vili, или, проще говоря, "научного тыка". По неопытности можно запросто угробить пациента, прописав ему таблетки, на которые у него аллергия, или, забыв сделать анестезию во время операции. Пациент помирает — берем другого и продолжаем эксперименты.

В популярной же некогда и до сих пор не устаревшей игрушке Nuclear War некоторые действия игрока, приводящие к гибели 50 миллионов человек зараз, сопровождаются веселыми юмористическими надписями и картинками. А в игре Star Legions прекратившей свое существование фирмы Mindscape, успешно окончившему вторжение командующему в лучшем духе традиций своей расы могут выдать награду "за вероломное нападение без объявления войны" или "за выдающуюся жестокость и безжалостное истребление противника".

2. Игры, изначально ориентированные на удовлетворение агрессивных инстинктов. Здесь все "всерьез", и это обстоятельство вызывает наибольшее раздражение цензоров.

Абсолютную пальму первенства держит гениальный Doom. Оригинальный метод трехмерного синтеза доводит реализм происходящего до невероятной степени; игрок словно "проваливается" в мрачный мир, где он сокрушает силы ада, прорвавшиеся на марсианские научные базы. Для истребления адских тварей служит широкий ассортимент оружия, от кастета и бензопилы до плазменных ружей. Такого чистого, первобытного проявления инстинкта убийства, как в Doom, не найти ни в одной игре. Мрачная эстетика Doom — помещения, озаренные редкими вспышками света, кошмарные вопли и рев и многое другое — прекрасно создает своеобразную атмосферу игры. Впечатление усиливается жутковатой музыкой низких тональностей.

Едва не запрещенный в США Mortal Kombat считается там самой жестокой игрой 1994 г. Очень красиво сделанные поединки, с оцифрованными изображениями бойцов и богатым арсеналом специальных приемов. Самой характерной чертой Mortal Kombat стали добивания поверженного противника. Под крики "Прикончи его!" победитель может особой комбинацией клавиш эффектно умертвить неудачливого соперника. Например, один из персонажей отрывает сопернику голову вместе с частью позвоночника, и победно потрясает ей в воздухе.

Night Trap едва не разделил с Mortal Kombat первое место по жестокости, но все-таки не дотянул, возможно, потому, игрок тут должен действовать благородно и защищать невинных жертв от нападения космических вампиров. Пока что Night Trap известен в версии компакт-дисков для игровой приставки Panasonic 3DO, но, возможно, появится и для IBM.

В суперпопулярной игре Syndicate игрок, действующий от лица международной преступной группировки, безжалостно истребляет на улицах городов не только боевиков противника, но и полицейских и мирных граждан, в том числе женщин. К примеру, получив задание найти в толпе и уничтожить неугодного по каким-то причинам человека, профессиональный игрок найдет оптимальное решение — попросту истребить всех подчистую. Для этого вполне может быть применен огнемет. Попавшие в зону его действия люди превращаются в живые факелы и издают ужасные вопли.

Наконец, в недалеком будущем выходит игра, которой пророчат славу самой агрессивной и жестокой игры конца года. Речь идет о Harvester, ориентированном на применение технологии компакт-дисков. Хотя впечатление от этой игры основано на рекламах в западных журналах, нельзя не признать новаторского подхода: игрок ведет расследование в маленьком городке, по ходу дела убивая местных жителей. Поединки реализованы в духе Mortal Kombat. Особенно умилительная подробность: в "обычном" режиме вы избиваете противников бейсбольной битой, а в "улучшенном" можно применять косу с длинным лезвием.

Кроме всего вышесказанного, можно добавить, что во многих ролевых и стратегических играх достижение основной цели также не может быть достигнуто без истребления большинства врагов.

Сергей ВОДОЛЕЕВ.

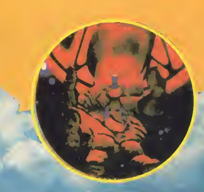
А вот это практически полная противоположность мрачным и "серьезным" смертельным поединкам. Сохраняя все атрибуты и правила "файтеров", Clay Fighter не вызовет ничего, кроме здорового смеха, даже у самых ярых противников насилия.

Ultima VIII PAGAN

У нас был выбор: дать самое полное и подробное решение игры (50 kb текста), включая планы лабиринтов, либо же ограничиться «половинчатым» вариантом (он и в самом деле меньше наполовину), предложенным читателем журнала Joystick. По зрелом размышлении мы остановились на второй версии. Это решение не включает в себя все детали и предлагает не совсем «правильное» прохождение игры (не по сценарию). Нам кажется, что это интересно, т.к. необычно. Если вам удастся найти другие «обходные пути» Ultima VIII, поделитесь с нами своими открытиями, и мы обязательно расскажем о них миру.

Вы в начале пути…

Сначала поговорите с Девоном, рыбаком, потом





исследуйте город, если, конечно, стража согласится поднять решетку. Исследуя город, зайдите в библиотеку, почитайте книги и поговорите с Бентиком. Библиотека находится в восточной части Тенебра. В городе вы можете к кому угодно обращаться с вопросами и начи-

нать приобретать деньги и снаряжение. Не воруйте в чьем бы то ни было присутствии, иначе поплатитесь жизнью. С другой стороны, вы можете забираться на террасы и проникать в некоторые дома.

Мимоходом можете наведаться к капитану Дариону: вам небесполезно знать, что в его подвале находится 19 драгоценных камней.

Если вы собрались украсть 30 камней у колдуна, то помните, что открывать его шкатулку можно только выйдя на улицу.

Бентик, также как и Шаана, палач, который живет в западной части Тенебра советует пойти к Митрану на плато.

У Митрана:

Надо выйти на север Тенебра. По пути посетите замок Мордеи (не слишком ей надоедайте — она вспыльчива и скоропалительна в своих решениях). Поднимитесь на первый этаж — там находится центр телепортации, который вам очень пригодится.

Теперь пересеките равнину. Можете мимоходом поприветствовать чету фермеров. Если их там не окажется, и вы не слишком щепетильны, то можете украсть 70 камней и турецкую саблю. Если фермеры будут дома, то Коринт вам расскажет о своем сыне Сирусе, о трудной жизни на равнине и о загадочном привидении. На севере фермы есть подземелье, где можно найти себе какое-нибудь снаряжение.

Но все это не по пути к Митрану. Чтобы попасть к нему, нужно выбрать дорогу на северо-восток. Этими местами владеет тролль и встречи с ним лучше избежать. Войдите в подземелье и, перепрыгивая с камня на камень, спуститесь в нижнюю часть экрана. Если вам очень хочется, можете взять сундук с магическими пергаментами. Но это не так уж необходимо, и потом из подземелья трудно выбраться (не выбирайте дорогу, по которой пришли).

На юге вы найдете мост, ведущий к залу с рычагами. Заходя в зал слева, поверните первые три и три верхних вниз. Не трогайте те, которые уже на месте, а также центральный. Теперь вы можете возвратиться по мосту обратно. Благодаря вашим действиям, поднимутся решетки, и откроется дальнейший путь.

Дом Митрана находится в центре плато. Вы имеете право прибегнуть к некоторым не совсем джентельменским уловкам, чтобы войти в него первый раз.



Поговорите с Митраном и купите пергамент, позволяющий отпирать секретные двери. Не забудьте подняться на второй этаж, чтобы прочитать книги и найти площадку телепортации. На первом этаже в рюкзаке вы найдете волшебный кинжал. Теперь, воспользовавшись телепортацией, вы можете тут же отправиться в замок Мордеи, а можете, если это вам больше по душе, исследовать пещеру в западной части плато. Возможно, вы там найдете полезные для себя вещи, но будьте осторожны — пещера обитаема и в ней есть ловушки.

Некроманты:

Следуя советам Митрана, вам надо выйти на восток Тенебра и пойти по дороге, ведущей на север. Там находится кладбище. Зайдите в центральный мавзолей, где находятся больной Лотиан и Вивидос, его слуга. Поговорите с ним и согласитесь нести на церемонии кинжал Мордеи.

Чтобы достать кинжал, вам понадобятся два ключа: один спрятан под подушкой в тронном зале замка Мордеи (придется дождаться ночи, чтобы незаметно туда пробраться), другой вы получите, поговорив со служанкой королевы Араминой. Для этого надо отправиться в Обурн. Ее дом — в восточной части города — там же где дом капитана Дариона, рядом с виллой сенешала. Поговорите с ней, убедите ее в том, что вы — друг, и она даст вам ключ. Теперь надо дождаться ночи, чтобы пробраться в спальню королевы. Идите на цыпочках и не приближайтесь к кровати, иначе она проснется. Не открывайте шкатулку с украшениями у изголовья кровати — в ней нет ничего интересного.

Далее вам придется участвовать в ритуальном убийстве. Вернитесь к Вивидосу и отдайте кинжал. Теперь Вивидос попросит принести предме-

ты церемонии. Капюшон палача вы найдете в части, расположенной между кладбищем и Тенебра. На юго-западе вы найдете большое дерево, растущее в яме. Для церемонии понадобятся веточки. По форме они напоминают букву Y. Они разбросаны вокруг дерева, растущего по соседству с домом с привидениями в западной части города. Если вам раньше не представилось такого случая, можете наведаться в погреб этого дома с привидениями.

Прежде чем отправиться в катакомбы, навестите Митрана. По мере того, как вы будете продвигаться к цели, он вас будет снабжать чудодейственными предметами и заклинаниями. Чтобы осуществить заклинания, надо положить нужные для этого в мешок и дотронуться до него ключом факельщика, который вы получите от Вивидоса, выполнив его задание. Это касается заклинания некромантов. Чтобы осуществить другие заклинания, надо обладать нужными предметами и дотронуться до книги, купленной у Митрана.

Катакомбы:

Чтобы попасть в катакомбы, надо проникнуть в мавзолей с северной части храма некромантов. Вход охраняется привидениями и вампирами. В западной части храма есть еще один мавзолей, но он не представляет интереса. Идите по центральной дорожке мавзолея. Дойдя до стены, используйте заклинание «creuse» («отверстие») и воспользуйтесь этим ходом. Вы окажетесь в лабиринте катакомб, по которым вы будете блуждать до тех пор, пока не проникните в маленький склеп без крыши, покрытый паутиной и охраняемый вампиром. Оттуда вы попадете в святилище некромантов. Начиная с этого момента, назад пути не будет, до тех пор, пока ваши испытания не завершатся.

Сценарий предусматривает использование всех заклинаний, полученных от некромантов.

Когда вы получите задание отправиться к Литосу, королю-горе (титан земли), вы можете вернуться в катакомбы. Поднимитесь по боковой лестнице склепа ... и вы опять в катакомбах.

Большая арена:

Вам нужно найти дверь в южной части того места, в котором вы находитесь. Эта дверь ведет в довольно длинное подземелье, полное закоулков. В подземелье есть три двери, ведущие к другим титанам. В конце галереи находится Священная Арена. Это просторная зала с земляной площадкой по центру и двумя дверями в северо-западной стене — той самой, из которой вы вышли.

Можно открыть обе двери. Двойная дверь ведет к Литосу, а маленькая — на собрание мертвецов в нижние катакомбы.

Один и тот же Голем (golem) может открыть обе двери, так как они находятся в одной зале. Чтобы создать Голема, нужно начертить его символ на настоящей земле (это светло-каштановый цвет, все что серое — это скала).

«Сердце Земли»:

Обычно в зону «маленькая дверь» попадают гораздо позже в процессе игры, но если начать оттуда, получится быстрее. Возможно, что из-за этого выпадает часть игры, потому что по диалогам предполагалось, что живые мертвецы захватили город, чего на самом деле не происходит.

Как уже было сказано, через маленькую дверь вы попадете в здание собрания мертвецов.

В центре земляной площадки, рядом с могилой, скажите заклинание «отверстие», и вы найдете «Сердце Земли», которое погребено в колодце мертвых. На этом этапе смысл этого нам не понятен, так как вы еще не видели Литоса и не совершили паломничества. Дальше можно добраться до нижних катакомб, в которых вы вряд ли найдете что-нибудь значительное (какие-нибудь пергаменты).

У Литоса:

Вернитесь к Арене и на этот раз пройдите через двойную дверь. Дойдите до разрушенного дома. Рычаг при входе не работает. Придется забраться по северо-западной части дома. Приведите в движение внутренний рычаг, и вы можете продолжать: дорога налево от холмика в виде F теперь открыта. Вам и дальше встретятся такие «F»: на этой стадии игры ни в коем случае не ходите по ним: вы будете перенесены на первый из них, и вам придется возобновлять свой путь (но это будет полезным позже).

Дорога к Литосу — самая трудная часть игры. Надо быть очень осторожным. Трудности начинаются с призрачного моста и плавающих скал. Вам нужно будет найти два ключа. Один в зоне силовых полей (внутри этой зоны находится камень, который облегчит возвращение), другой — в зале, наполненной водой, внутри скелета, лежащего в глубине. Добраться до скелета можно, перепрыгивая со скалы на скалу. Но легче сделать это, идя осторожно вдоль берегов по стене.

Настоящая дорога к Литосу спрятана. Надо идти вдоль северной стены, пока вы не обнаружите узкий переход (осторожно в этой зоне находятся взрывчатые грибы!). Вам придется прыгать по перемещающимся платформам.

Хорошенько осмотритесь: вы должны увидеть плато телепортации и еще одну F рядом. Эти F помогут вам избежать долгого возвращения назад и позволят немедленно очутиться на Священной Арене.

Идите прямо на север, минуйте, не останавливаясь, изгородь из скелетов и вампиров, и вы окажетесь у Литоса, который попросит вас похоронить Лотиан и даст ключ.

Вернитесь к некромантам. Если вы следовали моим советам, то можете воспользоваться телепортацией, чтобы добраться до замка Мордеи. Вместо этого вы можете использовать ближайшую к вам F, чтобы вновь очутиться на Арене и воспользоваться сделанным вами проходом в мавзолей.

Поговорите с Вивидосом, который вам даст ключ и попросит вас похоронить Лотиан. Ее тело было перенесено в северо-западную часть садика, окружающего храм.

Мы не знаем точно, в какой момент Девона схватывают, но следующим этапом у нас будет паломничество.

Паломничество:

Цель этого паломничества — найти место рождения Мориенс, чтобы там переночевать и дождаться явления духа и последовать его знакам. Что все это означает, не очень ясно. Выполнить это задание не удалось. Может быть эти знаки слишком хорошо спрятаны. В списке предметов значится «ключ некроманта», но для чего он предназначен также непонятно. К тому же в списке диалогов нет ни разговора с Мориенс, ни слов Вивидоса о том, что в какой-либо момент

игры паломничество завершилось успехом.

Дальше ничего не остается, как предпринять путешествие в храм Зилан, что плохо вписывается в сценарий.

Если вы еще не были в собрании мертвых, можете наведаться туда и заодно раздобыть «сердце земли». Можете нанести визит Митрану.



Чтобы попасть в храм Зилан, вернитесь в верхние катакомбы и найдите дверь с надписью «suis ton destin» («следуй своей судьбе»). Отоприте ее ключом, полученным от Вивидоса (этот ключ открывает любые двери, в том числе двери титанов).

Вы попадете в новый подземный лабиринт, который мы не будем описывать в подробностях, тем более, что путь следования не вполне вписывается в сценарий. Чтобы открыть какую-либо дверь надо найти ключ или разгадать головоломку. Но можно действовать и проще: всякий раз, оказывшись взаперти, создавайте Голема. Это должно срабатывать процентов на 90! Однако знать решения головоломок тоже не лишне.

Головоломка с решетками: когда вы попадете в место, где есть верхняя платформа, надо просто забраться на нее и пройти по верху.

Головоломка с отмычками: здесь нет ничего сложного — несколько попыток, и вы поймете механизм рычагов.

Головоломка с цветными шариками: надо бросить что-нибудь на площадку, возвышающуюся над четырьмя столбиками.

Головоломка со съемными лестницами: вам нужно следить только за той, которая в центре.

Как только вы достигните могилы, надо произнести заклинание «creuse» («отверстие»), чтобы спуститься на один уровень.

Вам нужно найти щит для церемонии, который лежит за дверью. Проникните в храм (ключ под скелетом) и положите щит на алтарь. Тогда статуи начнут говорить и расскажут вам, как стать титаном. Забрав щит, вы должны будете положить его напротив стены возле следующей двойной двери.

Используйте пергамент «открывание дверей», чтобы проникнуть в склеп со скелетом. Там вы найдете волшебную турецкую саблю. Еще вы будете должны найти череп со светящимися глазами, с помощью которого вы добудете плато телепортации.

Освобождение Девона:

По возвращении в Тенебра вас ожидает неприятный сюрприз: Девон взят под стражу. Чтобы его освободить, вам надо поговорить с королевским дворецким и прочитать его записи. Спросите его о Девоне и особенно о Бентике. Спросите, где находится зал для аудиенций, и наведайтесь в подвалы замка. Навестите Девона и скажите, что вы ему поможете. В зале

без дверей за решеткой вы найдете книгу. С помощью пергамента откройте решетку и возьмите книгу. Из книги вы узнаете, как спасти Девона.

Дальше действия развиваются стремительно: стража останавливает вас и отводит к мосту, где уже все подготовлено для казни Девона. У вас остается всего несколько минут, чтобы сказать правду и спасти Девона. Несмотря на то, что капитан Дарион и Шаана оказываются в трудном положении, не пытайтесь им помогать, они выберутся сами. Отныне Девон будет правителем Тенебра (хотя в диалогах жители по привычке будут все время упоминать Мордею).

Освобождение Гидрос:

Телепортируйтесь к Литосу, используйте F, чтобы очутиться на Арене. Идите по галерее, по которой вы пришли в первый раз. Лучше сначала пойти к Стратосу (титану воздуха), а только потом отправиться освобождать Гидрос.

Проникнув к Гидрос, не забудьте найти плато телепортации поблизости от входа. Изучите зал и мосты. Найдите большую белую площадку с изображением рыбы, которая находится на юге или юге-востоке.

Поднимитесь на плато и поговорите с Гидрос. Освободите ее. (А если не освобождать? Любознательным предлагаем попробовать.)

Чтобы ее освободить, проникните в галерею, которая начинается на юго-западе. По дороге вам повстречаются три или четыре тролля, и вы найдете несколько волшебных предметов. Дойдя до могилы, произнесите заклинание «creuse» (будьте внимательны с водой!). Вернитесь к Гидрос: она сообщит вам, что собирается обрушиться на Девона. Далее бури будут преследовать вас до конца игры.

Теперь вернитесь к Девону, и сообщите ему, какую вы глупость только что совершили. Он вам посоветует отправиться к колдунам. Но сначала вам придется побывать у волшебников (не забудьте навестить Митрана).

Волшебники:

Телепортируйтесь к Литосу, используйте F, потом галерею, ведущую к верхним катакомбам. Остается одна дверь. Телепортационная площадка находится на юге деревни, что на серебряном утесе.

Поговорите с Ксавье, Стеллосом, Сиррусом и Торвином. Познакомтесь с монастырскими книгами. Вернитесь к Ксавье, чтобы пройти первые два испытания. Первое довольно простое. Но, если вы сомневаетесь в своих силах, правильные ответы на вопросы вы найдете в списке диалогов.



Второе испытание заключается в том, чтобы взобраться на гору Вентус, расположенную на севере деревни.

Третье вам даст Стеллос. Надо будет найти руду в подвале монастыря. Надо собрать восемь кусков серебряной руды: усильте резкость вашего монитора — руда грязно-белого цвета, а почва — светло-серого.

В доме без дверей вы найдете волшебную шпагу (воспользуйтесь пергаментом, чтобы проникнуть в него).

Теперь перенеситесь в Тенебра и обратитесь к кузнецу Корику с тем, чтобы он выплавил добытые вами восемь кусков руды. Потом перенеситесь на серебряный утес и положите слитки на алтарь. Это конец третьего испытания.

Вы узнаете, что у Ксавье украли слиток, и это препятствие не дает вам продолжить путь. Испытайте на Сиррусе заклинание «decelle la verite» («раскрытие истины»), и он выдаст Торвина. Пойдите к горе Вентус, там вы найдете украденный слиток и кольцо Торвина. Отдайте слиток Ксавье.

Возвратитесь к Стеллосу, и он вам объяснит, как найти Стратоса. Чтобы найти Стратоса, вернитесь в то место, где вы нашли кольцо и слиток, и начинайте поиск. Вам придется плутать среди скал, пока вы не найдете большое плато. Стратос вам даст то, что вам необходимо для того, чтобы отправиться к колдунам.

Если Стеллос не просил вас отвезти кольцо Торвина его матери, вернитесь, пообещайте ему это и выполните свое обещание.

Колдуны:

Опять перенеситесь к Литосу. Напротив стены есть маленький рычаг, который открывает дверку. Дойдите до озера из лавы и сделайте прыжок на центральный остров.

Как можно осторожнее продвигайтесь вдоль берега на запад, развернитесь и поднимитесь на север. Перейдите брод, перепрыгните воду и продолжайте.



Телепортационная площадка налево от входа, но благодаря вмешательству колдунов она не работает. Всегда обращайте внимание на телепортационные площадки. В ходе игры вам наверняка придется возвращаться туда, где вы уже побывали, но упустили какую-нибудь важную деталь, например, не освободили Пирос (титана огня).

Переговорите с Баном, Береном и Вардионом. Вам нужно будет узнать их настоящие имена, поэтому согласитесь им помочь. Переходите к первому испытанию, сначала побывав в библиотеке. Вы можете использовать слитки и имеющиеся в вашем распоряжении предметы.

Отправляйтесь в крепость из стекла. Вместо приветствия ее хозяин пошлет вам навстречу двух демонов. Вы можете от них скрыться в глубине крепости или оградиться заклинаниями. Не нападайте на третьего встретившегося вам демона: он даст вам ценные сведения и позволит воспользоваться своей пентаграммой, чтобы совершить необходимые заклинания, прежде чем перейти к испытаниям, которые дадут возможность увидеть хозяина. Против демонов вам помогут заклинания: «пламенное оружие», «сопротивление огню», «огненный щит».

Далее вам надо будет пройти четыре испытания, которые состоят в том, чтобы восстановить четыре колдовских знака.

При входе в каждый из коридоров указано, на каком заклинании основывается испытание. Если вы добрались до этого этапа игры, вам будет не трудно пройти эти испытания.

Дальше вы будете приглашены на черную мессу. Наберитесь мужества, и все пройдет хорошо. Там вы увидите и услышите Пирос и узнаете, что хозяин обладает огненным языком, который вам надо будет раздобыть.

После церемонии вернитесь в крепость и убейте хозяина. Вам придется с ним сразиться: он может отражать ваши заклинания, вызывать демонов и исторгать огненные шары. Вам надо подойти к нему вплотную, до тех пор пока у него не появится огненный щит.

Потом освободите Пирос: для этого достаточно обладать огненным языком и наступить на пентаграмму.

Теперь кроме бурь вас ожидают метеоритные дожди. Однако если вы не освободите Пирос, Митран не откроет вам последнее заклинание.

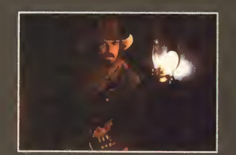
Конец:

Возвращайтесь в Тенебра и найдите Девона. Признайтесь ему, что вы нуждаетесь в его помощи, и он даст вам ключ от шкатулки. Бесполезно бежать в его рыбацкую хижину, так как с некоторых пор домом его является замок, и шкатулка находится в его югозападном углу.

Теперь вы можете наконец вновь построить обелиск. Но где? Узнайте у Митрана. Если вы бывали у него время от времени, он будет готов продать вам заклинание за 250 камней. Как только у вас будет заклинание, воспользуйтесь им, и вы очутитесь в другом пространстве перед огромной пентаграммой. Четыре дороги ведут к четырем титанам. Чтобы уничтожить титанов, достаточно коснуться их символами, принадлежащими им. Не дотрагивайтесь до сокровищ Стратоса.

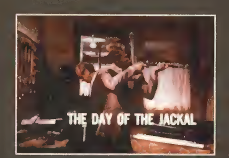
Когда вы дотрагиваетесь символом до титана, к символу переходит энергия. Последним символом надо дотронуться до Аватара. Теперь остается только головоломка с пентаграммой. Острие надо положить вниз, второй символ — налево, третий (сердце) — направо, четвертый (язык) — вверх налево, о пятом вы догадаетесь сами.

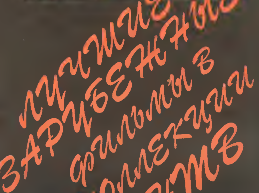
Обелиск воссоздан. Это конец. Если посмотреть список диалогов, видно, что в игре некоторые детали были опущены, другие же не были предусмотрены и не имели логического продолжения. Это решение игры соответствует тому, что можно сделать самостоятельно в течении недели. Но если вы будете следовать готовому решению (например, этому), это займет у вас намного меньше времени.

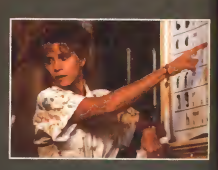
















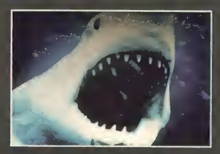




С участием

АЛЕНА ДЕЛОНА
ТОТО
ФЕРНАНДЕЛЯ
ЛУИ ДЕ ФЮНЕСА
РОБЕРТА ДЕ НИРО
ДЖЕЙН ФОНДЫ
СИЛЬВЕСТРА СТАЛЛОНЕ
МАРЛОНА БРАНДО
ВУДИ АЛЛЕНА
ЖЕРАРА ФИЛИПА
АРНОЛЬДА ШВАРЦЕНЕГГЕРА
ДАСТИНА ХОФМАНА
ТОМА КРУЗА
РИЧАРДА ГИРА
АЛЬБЕРТО СОРДИ
СОФИ ЛОРЕН
МАРЧЕЛЛО МАСТРОЯННИ
КЛАУДИИ КАРДИНАЛЕ
ОРНЕЛЛЫ МУТИ
МОНИКИ ВИТТИ
ШЕРЛИ МАКЛЕЙН
ВУПИ ГОЛДБЕРГ
ДЖИНА ХЭКМАНА
И многих других звезд кино





Вы хотите показать эти фильмы на вашем телеканале?

ОНИ У НАС!

☎ 290-70-92,
290-87-00, 290-83-80



К нам стали поступать ответы на вопросы, опубликованные в первых номерах журнала. Однако, некоторые из них приходят со значительным временным интервалом. Что, безусловно, может вызвать понятное нетерпение задавшего вопрос и даже потерю интереса к игре. Пытаясь предотвратить подобный печальный исход событий, мы постараемся на большинство вопросов давать ответы сразу, тем более, что у нас уже сформировалась группа экспертов. Однако любой эксперт ограничен в своих познаниях, а потому ответы на те вопросы, которые им окажутся не по зубам, мы будем по-прежнему адресовать вам.
А сегодня у нас день кодов и паролей...

ВОПРОСЫ

Space Quest 5

1. Помогите, кто играл в Space Quest 5. Не знаю, как отвечать на вопросы теста в самом начале. А попытался заглянуть в тетрадь к соседу — выкинули в космос.

Илья Богун, Москва

Prince of Persia II

2. Я дошел до второго красно-птичьего уровня (кто дошел, поймет), но там не могу успеть к закрывающейся решетке. Почти как на третьем уровне первого "Принца". Хотелось бы услышать совет от тех, кто это место прошел. Возможно, ко второму принцу есть ключ типа Megahit, как в первом?

Константин Мозгалев, Москва

ОТВЕТЫ

Корона N3 вопрос 1

Prince of Persia II

Чтобы сесть на ковер, надо просто нажать клавишу вниз. Но предварительно необходимо открыть решетку, иначе вас просто размажет по ней. А чтобы открыть решетку, нужно наступить на плиту справа-вверху. Чтобы дойти до нее, надо преодолеть висячий мост с "неубиваемым" скелетом. Но биться с ним необходимо. В бою поменяйтесь со скелетом местами и деритесь до тех пор, пока мост не обрушится. После этого вам надо будет зацепиться в падении за уцелевшие доски моста, и – вперед. Во время этой операции вы потеряете меч, но не беда. До следующей битвы вы найдете новый.

Мозгалев Константин, Москва

"Корона" N3, вопрос 3

Another World

В лабиринте существуют небольшие комнаты, в которых происходит подзарядка пистолета. Когда вы в нее заходите, начинают сверкать молнии и вас приподнимает.

Если же вам надоело ходить по одному уровню, вы можете начать с другого. Вот коды уровней со второго по четырнадцатый:

2 — LDKD
3 — HTDC
4 — CLLD
5 — LBKG
6 — XDDJ
7 — FXLC
8 — KRFK
9 — KLFB
10 — DDRX
11 — BRTD
12 — TFBB
13 — CKJL
14 — LFCK

Сергей Ольховский, Москва

"Корона" N5, вопрос 2

Retorn to Zork

Ответ на этот вопрос мы получили неожиданно быстро, поскольку специалист нашелся в самой редакции. Это очень приятно, а в одном из ближайших номеров журнала мы опубликуем полное решение этой замечательной игры.

Итак: мальчишку-клошара под мостом никуда отправлять не надо, отдайте ему билеты в Dizzy World (вы их найдете в кассе магазина, а ключ от магазина около автомобиля за мельницей). В ответ он вам даст "подарок" (некий предмет, покрытый грязью, который вам в дальнейшем надо будет отмыть). На этом с ним можно распрощаться. Алкаш-мельник даст вам ключи от подвала, если после третьего тоста, налив по следующей, вы спросите его об этих ключах (картинка с перечеркнутыми рюмкой и бутылкой). Подробнее об этом (а также многом другом) вы можете прочесть в картотеке мэрии (карточка "правила произнесения тостов").

Outpost

По утверждению Игоря Смирнова из Санкт-Петербурга, в этой замечательной игре есть черезвычайно простой и эффектный способ кардинально решить все свои проблемы: нажав во время игры комбинацию клавиш Ctrl + F11, вы получите доступ к практически неограниченным ресурсам, а нажатие Ctrl + F12 позволяет достичь максимально возможного морального и

культурного уровня жителей при минимальном уровне преступности.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

The Settlers (Serfcity)

По этой игре у нас появились сразу несколько хинтов, подписанные подозрительно похожим почерком. Совет первый: если вы любитель порыбачить, то не бойтесь поселить возле одного водоема сразу двух рыбаков. В этом случае они со временем начнут работать "посменно" и обеспечат менее рваный график поставок. Другой совет: если вы дошли в режиме Mission до последнего соперника (Мистика), когда вас загоняют в кольцо гор, то помните, что режим Н.З. (Emergenzy Program) включается тогда, когда у вас кончается строительный камень. Поэтому на первом этапе вам надо будет прежде всего добраться до запасов камня. Для этого вам надо будет выйти в долину слева, и на самой ее нижней границе построить хижину каменотеса. Тогда он сможет дотянуться до скал в соседней долине.

аКа

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

The Settlers (Serfcity)

А вот для тех, кому лень или не по силам проходить все тридцать уровней режима Mission, другой Zorro прислал коды. Правда, запоминать их все вовсе не обязательно. Достаточно набрать код PASSIVE и вам станут доступны и все уровни низшего порядка.

Level 01: START
Level 02: STATION
Level 03: UNITY
Level 04: WAVE
Level 05: EXPORT
Level 06: OPTION
Level 07: RECORD
Level 08: SCALE
Level 09: SIGN
Level 10: ACRON
Level 11: CHOPPER
Level 12: GATE
Level 13: ISLAND
Level 14: LEGION
Level 15: PIECE
Level 16: RIVAL
Level 17: SAVAGE
Level 18: XAVER
Level 19: BLADE
Level 20: BEACON
Level 21: PASTURE
Level 22: OMNUS
Level 23: TRIBUTE
Level 24: FOUNTAIN
Level 25: CHUDE
Level 26: TRAILER
Level 27: CANYON
Level 28: REPRESS
Level 29: YOKI
Level 30: PASSIVE

Колючий

▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

The Incredieble Machine

Виктор Стойкий из Красноярска не только стойкий, но еще и очень активный читатель и писатель. Он прислал коды к этой игре аж на 106 уровней (но, говорят, там есть и еще). К сожалению, по каким-то причинам пропали коды с 43 по 53, но, надеемся, вы не будете в претензии. Итак:

1 — Dynamix
2 — Machine
3 — Hot Dog
4 — Disk
5 — Shuttle
6 — Saturn
7 — King
8 — Dragon
9 — Ants
10 — Baseball
11 — Bear
12 — Fish
13 — Dale
14 — Chesterton
15 — Size
16 — Ireland
17 — Word
18 — Brief
19 — Hot Dog (?)
20 — Countdown
21 — Pslams
22 — Tank
23 — Night
24 — Games
25 — Western
26 — Log Home
27 — Graphics
28 — Knuth
29 — Donald
30 — Compact Disk
31 — Shaver Lake
32 — Rheumatism
33 — Harpsichoro
34 — Market
35 — Desk
36 — Myrtle
37 — Quaternion
38 — Aquarium
39 — Shoe
40 — Flower
41 — Store
42 — Clare
43.... 54 — Overjoy
55 — Discursive
56 — Cross
57 — Chocolate
58 — Plato
59 — Wellspring
60 — Hydroplane
61 — Palm
62 — Sombrero
63 — Joist
64 — Astronaut
65 — Marionette
66 — Osmium
67 — Assurance
68 — Calulator
69 — Superior
70 — Philarmonic
71 — Angular
72 — Zipper
73 — Umpire
74 — Recover
75 — Shadow
76 — Ionize
77 — Quake
78 — October
79 — Bilateral
80 — Lyric
81 — Needle
82 — Theory
83 — Lobster
84 — Samurai
85 — Splice
86 — Gulf
87 — Rhombus
88 — Olive
89 — Polynomials
90 — Parametric
91 — Solar System
92 — Marble
93 — Heavy
94 — Republic
95 — Quatrain
96 — Tyrannosaur
97 — Sulfuric
98 — Dopa
99 — Minaret
100 — Dovetail
101 — Jasmine
102 — Wrangle
103 — Kudos
104 — Culde Sac
105 — Yodel
106 — Xylophone

Что касается последнего кода, то нам встречалось и другое написание: Xlyophone. Предлагаем вам самостоятельно проверить правильность того или другого варианта.

РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

Владимир БОРЕВ – главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ – главный художник
Елена Крымова – первый зам.гл.редактора
Сергей Булгаков – генеральный директор издательского дома
Леонид Потапов – зам.генерального директора
Лилия Коган – зам. гл. редактора по технологии и производству
Марина Горлова – ответственный секретарь
Николай Абрамов – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" КОРОНА**
Ольга Коган – художник номера
Ольга Рухлова – компьютерная верстка номера
Георгий Самсонов – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Сальнский – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" PREMIERE**
Валерий Катков – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" САТЕЛЛИТ**
Любовь Алова – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" ФАВОРИТ**
Валерий Поляков – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" DENDY**
Любовь Алова, Ольга Рейзен – ведущие редакторы журнала **"Видео-Асс" SUNRISE**
Андрей Зотов – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" ФОТОМАГАЗИН**
Лариса Гагарина – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" СТИЛАН**
Сергей Козицкий – ведущий редактор журнала **"Видео-Асс" КЛАССИКА**
Людмила Картузова – референт-координатор
Мария Голикова – референт-переводчик
Татьяна Перцева – технический редактор
Ирина Потёмина – корректор
Екатерина Хохлова, Елена Вишневская, Юлия Зуева, Евгений Кушель – переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Марк Андерсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Александр Чернявский (Россия)
Григорий Симанович (Россия)

Татьяна Королева-Габелко – зав. корпунктом в Варшаве
Паскаль Жензн – зав. корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул, 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3.*
Телефоны: *151-96-87, 118-89-55, 279-95-59,* **Fax:** *118-89-47.*

Специализированное агентство
ВИДЕО-АСС (вопросы реализации)
109280, Москва, Велозаводская ул, 6а
Телефоны: *118-89-55; 118-89-47.*

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ –
специализированное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
Телефон: *430-16-52* **Факс:** *932-32-43.*

Цена свободная. 1995 год.
ISSN 0868-5967 «Видео-Асс»

Издательский дом "Видео-Асс" представляет на территории России и государств Содружества интересы издательской группы «Ашетт-Филипакки-пресс»

На основании соглашения, подписанного в Париже 10 февраля 1992 года, «Видео-Асс» получает от «Ашетт-Филипакки-пресс» лицензию на использование марки, логотипа и издательских материалов журналов «PREMIERE» и «Video 7» на всей территории России и независимых стран Содружества

Верстка изданий "Видео-Асс" производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой "V.I. Ltd". Тел.231-97-18, Fax:233-59-65.

Вы любите компьютерные игры; вы хотите знать последние новости и сплетни из этого мира; вы желаете самыми первыми получать свежие номера нашего журнала; наконец, вы не прочь подзаработать - отлично! Ваши желания и стремления могут воплотиться **ЗДЕСЬ!** Купив семь номеров "Короны" (по самым низким в России ценам), восьмой вы получаете **БЕСПЛАТНО!**

Вам остается только запомнить путь и схему лабиринта (см. N4), адрес и телефон (см. внизу страницы). Этот уровень для вас не составит труда.



«Видео-Асс» КОРОНА зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Регистрационный № 012613.

Сдано в набор 20.09.94г.
Подписано к печати 26.10.94г.
Выход в свет 28.11.94г.
Формат 60x90/8
Печать офсетная

Вёрстка, оригинал-макет видео-асс — Россия
Слайды, плёнки – АшеттФилипакки Пресс — Франция
Цветоделение, печать типография г.Тампере — Финляндия
Редакция "Видео-Асс", 109280, Москва, Велозаводская, дом 6а, тел. (095) 118-89-55, 279-95-59, факс (095) 118-89-47

Multimedia Club

EXPERTS IN MULTIMEDIA

Адрес: Ленинградский пр-т, 80/2.
Телефон: (095) 201-87-54, 158-53-86, факс: (095) 201-43-39
E-Mail: mpcclub. msk.su;
Fido 2:5020/105; HiFi BBS 201-5115



Gravis UltraSound Sound Card (v.3.73 New) *(16/8 bit, 32 Voice, Wave Table GF-1 Synth.)*	$169
Gravis UltraSound MAX Sound Card (NEW!) *(16/16 bit, 32 Voice, DDSP, CD Controller)*	$239
Gravis MIDI Piano System *(GUS 512Kb, MIDI Keyboard & Cables, Speakers)*	$530
Joystics, Gamepads, MIDI Adapters etc.	CALL

labtec Active Speakers



SS-100	$35
CS-800	$55
CS-150	$35
CS-900	$95
CS-180	$40
CS-1000	$119
CS-550	$45
CS-1400	$159
CS-600	$50

TURTLE BEACH SYSTEMS



MULTISOUND (classic sound card)	$499
MONTEREY (professional sound card) *(18/16 bit, 68000 CPU, DSP, 4Mb ROM & RAM)*	$445
RIO (Wave Blaster for SB) *(GM Music, 4Mb ROM & RAM, Effect Processor)*	$195
MAUI (Wave Table Music Card) *(GM & Roland music, 2Mb ROM, up to 8Mb RAM)*	$210
CRESCENDO (Great MIDI Upgrade Kit) *(MIDI Piano System, MAUI Card, software)*	$490
QUAD STUDIO (Four Track Digital Studio) *(18/16 bit, Full MIDI, DSP, Software!)*	$495
MONTE CARLO & TROOPEZ Sound Cards	NEW!
All types of equipment for musicians	CALL
Professional software support	CALL

CD-ROM DRIVES

NEC CDR-510 (SCSI-2, int., OEM)	$470
NEC 3Xi (SCSI-2, LCD Display, int.)	$560
NEC 3Xp (SCSI-2, portable)	$595
NEC 3Xe (SCSI-2, external)	$635
NEC 4X (SCSI-2)	NEW!
TEAC (AT-Bus, 4xSpeed!)	NEW!
Toshiba 3401b (SCSI-2, int.)	$410
Mitsumi FX-001D w/contr. 2xSpeed	$190
Sony 2xSpeed CDU-33A	$190

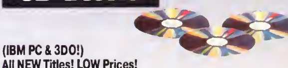


CREATIVE



Sound Blaster 2.0 Value Edition	$79
Sound Blaster Pro II Deluxe	$110
Sound Blaster 16 Basic	$159
Sound Blaster 16 MultiCD	$180
Sound Blaster AWE32	$345
Game Blaster CD16 Multimedia Pack	$490

CD DISKS



(IBM PC & 3DO!)
All NEW Titles! LOW Prices!



Sigma Designs * Reel Magic MPEG Video/Sound Card *(Full Screen Digital Video, 30 frames/sec)*	$445

3DO



Panasonic 3DO System (USA)	$560

Мы предлагаем широкий спектр продукции от: DIAMOND, MATROX, US ROBOTICS, LOGITECH, ORCHID, VIEWSONIC! Это прекрасные мониторы и графические адаптеры, лучшие модемы, манипуляторы, а также весь спектр компьютерных комплектующих.
При этом мы гарантируем низкие цены!

У нас вы можете заказать компьютеры любой конфигурации, станции мультимедиа, профессиональные музыкальные и графические станции!
Multimedia Club является: – эксклюзивным дистрибьютером продукции "Turtle Beach Systems"; – дистрибьютером и представителем "Advanced Gravis"; дилером "Diamond Multimedia Systems".